

Számítástechnikai magazin

576 KByte

ELITE 2
HIRED GUNS
AMBERMOON
JURASSIC PARK



CYBER RACE
SHADOW CASTER
SIMON THE SORCERER
PRIME MOVER
ALIEN III

Aladdin



Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted !

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



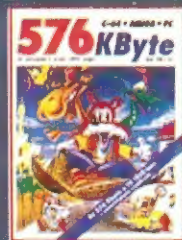
1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



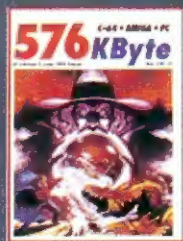
1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5



1993/6



1993/7-8



1993/9



1993/10



1993/11

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért; 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850.-Ft-ért. 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100.-Ft-ért. Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65.-Ft/darab; 1991/7-8 130.-Ft/darab; 1991/9-től 1991/12-ig 80.-Ft/darab; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Szimulátor különszám elfogyott! A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Congame GmK., 1389 Budapest, Pf 132.

576 KByte

TARTALOM

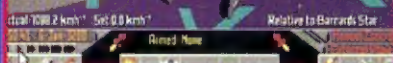
Röpke négy éves történelmünk egyik legváltozatosabb lapját tartod a kezében. Ez a mi karácsonyi meglepetésünk Neked, hűséges olvasónk. Ne tévovázz, "csomagold ki" az ajándékot!

FRONTIER-ELITE 2

1984: Megjelent a számítógépes játékok mindmáig dobogós képviselője, az Elite.

1993: Kilenc évi vajúdás után megszületett a trónörökös...

18



JURASSIC PARK

Hogy lehet egy témáról több bört is lehúzni? Így! Film, könyv, képregény, kifestő, majd egy (ös)állati jó játék!!!

38



ALIEN 3

Régen nem készítettek ilyen akciódús és izgalmas játékot a 8-bites Öregre. És ennek tetejébe még káprázatosan is néz ki!

44



SIMON THE SORCERER

Művészet vagy mese? Mindkettő! Festői környezetbe ágyazott történet egy kisfiú, hihetetlen kalandjairól.

46



HÍREK

2-3

MAYHEM IN MONSTERLAND

4

HIRED GUNS

5

CYBER RACE

6

ORION

7

SHADOW CASTER

8-9

AMBERMOON

10-11

REJTVÉNY

16

ÉSZBONTÓ

17

FRONTIER-ELITE 2

18-19

NHL HOCKEY

20

SEGA ROVAT

22-27

NINTENDO ROVAT

28-29

WANTED: BARD'S TALE 3.

30-31

CSEVEGŐ

32-33

ÉRKEZÉSI OLDAL

34-35

MANGA-MÁNIA

36

TEAM 17 ÖSSZEÁLLÍTÁS

37

JURASSIC PARK

38-39

DEMOCRACY (AMIGA & C64)

40-41

WHEN 2 WORLDS WAR

42-43

ALIEN 3

44

PRIME MOVER

45

SIMON THE SORCERER

46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226

Nyomós: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/12-66-22)

Felelős vezető: Grosszély István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Erdősi BT.

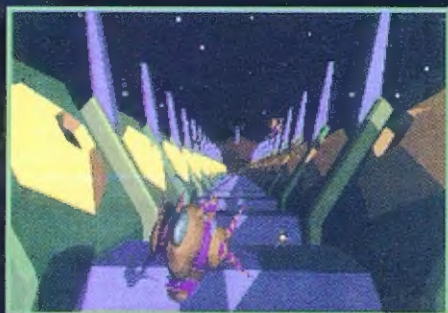
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Filler u. 47/b.

Levelezési: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.



INFOGRAMES



Már bizonyos, hogy a jövő év legelső (és talán legnagyobb?) durranása az űr-szimulátorok táborában az **Infogrames** által készülő **Chaos Control** lesz. Már az ECTS-en is hitetlenül bámultak ki a fejükből a szakemberek, mikor a kizárólag CD-ROM-ra megjelenő játék előzetesét vizslatták. Hihetetlen sebesség, pezsdítő CD muzsika, plasztikus 3D grafika, eddig soha nem látott programozási megoldások - ezek az előkelő jelzők illetik a programot. A sci-fi környezetbe ágyazott sztori szerint a földön kívüli értelmes lények felkutatására fellőtt Pioneer szonda egy szuperintelligens hódító mutáns faj kezébe kerül, akik megfigyelve az űrszonda által hordozott üzenetet, azonnal a Föld leigázásába kezdenek. A földi felmentő sereget egy női (!) főszereplő vezeti, aki valamennyi szereplővel együtt gyönyörűen, japán stílusban megrajzolt és animált (a meztelen fürdőjelenet különösen tetszetős...). (CD-ROM).

ACTIVISION



Még mindig a sci-fi területén morádvá: az **Activision** bejelentette, hogy egy minden eddigi (de legalábbis az első részt) felülmúló robot-szimulátort és akciójátékot dob piacra hamarosan **Mechwarrior II - The Clans** címmel. Azt hiszem a mellékelt kép is magáért beszél, de azért néhány szóval bemutatnám a "kis aranyost". A XXXI. évszázadban a rendfenntartó alakulatok már nem Skoda Favorittal közlekednek, hanem

hatalmas lépegető robotokkal - persze szükség is van rájuk, mert a "rosszfiúknak" is hasonló járgányaik vannak. Feladatuk kapjuk, hogy egy adott körzetet tisztítsunk meg a banditáktól, természetesen tisztas járadék fejében, amely a feladat nehézségével egyenes arányban nő. Ebből a summából 40 féle fegyver és 16 típusú robot közül válogathatunk, amelyekre szükségünk is lesz, mert fejlett lépegetők és fegyverek híján péppé lőnek bennünket az ellenséges gépek (PC).

U. S. GOLD



Voltak akik éltek-haltak a Humans-ért, voltak akik kifejezetten idegenkedtek tőle. Most a **U. S. Gold/Imagitech** páros a régi híveket vissza, a programot ki nem állókat pedig meghódítani akarja régóta készülődő programjával, az **Evolution: Lost in Time** című alkotással. Le sem tagadhatnák az alkotók, hogy előző programjuk a Humans volt, akkora a hasonlóság közöttük, márcsak azért is, mivel a főhőse az egyik "Humán". A rövid sztori: idegen lények farrásanyagot gyűjtenek az emberiségről, és ezért begyűjtik különböző korok hőseit (pl. Robin Hood, Ramszesz fáraó, Merlin a varázsló, egy Viking, egy Ninja). Pechükre egy ősembert is összeszednek, aki kiszabadul és kimenekíti többi embertársát is a hibernálóból. Ezekkel a hősökkel kell gondolkodtatni feladatokat és helyzeteket megoldanunk, minden egyes karakter kiemelkedő tudását felhasználva (ez meg egy kicsit Lost Vikings, nem?). (Amiga)

EMPIRE



Az extravagáns sztori már fél siker egy játék esetében, és ha mindez aprólékos grafikai megoldásokkal és eszeveszett játékmenettel párosul, akkor tuti sikervárományos válhat az anyagból. Így lesz ez valószínűleg a kétfelős **Creativ Reality** nevű formáció produkciójával is, amely az **Empire** "színeiben indul" és a **Dreamweb** nevet viseli. Az alaptörténet annyira kusza, hogy mielőtt nagyon belebonyolódna, annyi is elég, hogy a túlerében lévő Gonosz és az egy szál magában küzdő Jó párharcáról szól. A játék RPG és akcióelemekkel tüzdeli, egér-, és joystickvezérelt (point and click), 200 futurisztikus helyszínen játszódik, tele vérrel, erőszakkal és szex-szel. A helyszíneken felvehető tárgyak és megismerhető személyek logikus rendszert alkotnak, melyek összefüggéseire minél előbb rá kell jönnünk, mert az idő is szorít bennünket. A valóban "csak 18 éven felülieknek" -játék jövő év elején várható (Amiga).

VIRGIN



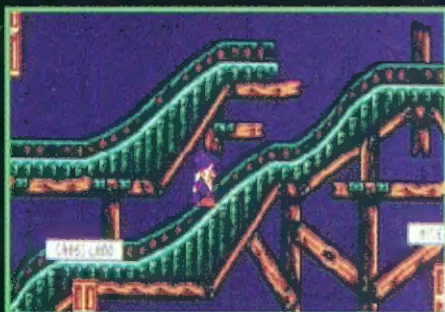
Az utóbbi évek egyik legnagyobb rajzfilmsikere várhatóan a Walt Disney névvel fémjelzett **Aladdin** lesz - legalábbis a mozigépek szem-szögeből. A számítógépes tábor igényeit a **Virgin** próbálja meg kielégíteni azzal, hogy a fenséges SEGA verzió (lásd színes bemutatónk az újság közepén) után kevéssel az Amiga konverziót is a nagyérdemű elé tárja. Az infó olyan friss, hogy még egy képkocka sem jelent meg róla, de az már bizonyos, hogy szinte mindenben egyezni fog a konzol változattal. Ebben is óriási területen kell a furcsa teremtményekkel kardozni, dulakodni, előlük elugrani, majd a játék legvégén Jaffarral megmérkőzve a csodalámpát visszaszerezni. A grafika rajzfilm minőségű, a pályák vízszintesen scrolloznak, néhány helyen kiegészülve függőleges irányú ugrabugrálásokkal, az animáció pedig minden egyes karakternél több, mint 30 fázisból épül majd fel (Amiga).

DOMARK



Úgy látszik, hogy a világszerte beköszöntött tél nemigen zavarja meg a szoftverházakat abban, hogy sorra jelentsék be újdonsult, tipikusan nyári sportokat feldolgozó projektjeiket. Erre példa a mostani számban bemutatott Prime Mover, és emitt, a Hírek keretei között "műsorra tűzött" F1, a Domark és fejlesztő cége, a Lankhor háztájáról. Nem voltak túl közlékenyek a cégnél, ezért egy néhány soros információs levélből és a hozzá kapott három képből a következők állapíthatók meg: a játék teljességgel a Vroom hatása alatt készült, két játékos üzemmóddal fel-tuningolva, és ha hihetünk a szóbeszédnek, akkor eddig soha nem látott sebességet produkálva a 8 különböző pályát felölölő versenyben. Az érdekesebb pályák a sivatagi, a tengerparti és a külön élvezetet és izgalmat ígérő éjszakai vezetés, ahol csak az utolsó pillanatban észleljük, ha előttünk valaki - talán pont játéktársunk - bénázik (Amiga).

PSYGNOSIS



A régi SEGA tulajdonosok (azaz kabé 15 fő) még emlékezhetnek a **Wiz and Liz** nevű mászkálós anyagra. A program akkoriban és most is a **Psygnosis** színeiben indult, aki nem kis név a szakmában, de ennek ellenére nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Most a cég ismét felvette a játékpallettájára, hátha a karácsonyi csúcs magával szippantja ezt a programot is. A stílusában leginkább Sonic 2-stílusú játékokban két

varázslót irányítunk, akiknek fej fej mellett (osztott képernyőn) haladva kell elegendő cumót összegyűjteniük ahhoz, hogy az elvarázsolt világokból, ahová a gonosz Hókuszpók (vagy valami hasonló) száműzte őket, visszatérjenek a saját birodalmukba. Minden mászkálós-gyűjtögetős elem megtalálható benne: kulcsokcsák, gyümölcsök, varázstárgyak, limitált idő, útvesszők, titkos pályák és bónusz-szintek. Karácsonyra ígérték, de valószínűleg már csak jövőre lesz belőle valami (Amiga).

CODEMASTERS



Ritka vendég ezen a két oldalon a **Codemasters**, ugyanis az állandó Dizzy mániájuk (Dizzy Kalandjai, Dizzy Csodaszámban, Dizzy a Pácban, stb.) miatt mindenki hátán felállt a szőr e név említésekor. Most sem eveztek túl messzire a jól bevált stílusból, de legalább egy halvány színt hoztak az eddigi dögunalmas játékaik sorába. **Cosmic Spacehead** névre hallgat újdonsult figurájuk, akit célzottan a fiatalabb korosztálynak kreáltak, de az idősebbek is elprűntyöghetnek vele. A sztori eléggé blama: a híres űrkalandor, Cosmic a Földön tett utazása után hazatér szülőházájába, Linoleumba, ahol elűjságolja, hogy milyen eszméletlen frankó hely a Föld. Igen ám, de nem tudja megmutatni társainak, hogy hol is járt, mert elfelejtett fényképet hozni az eddig ismeretlen bolygóról. Innen indul az akció/kaland elemekre épülő játék: hogyan jut vissza hősünk pénz és űrhajó nélkül a Földre? Hamarosan kiderül Amigán és PC-n!

MICROPROSE



Nem létezik Hírek összeállítás, **Microprose** játék nélkül. Az ECTS hírekben már két mondatot ejtettem a cég új büszkeségéről, a **SUBWAR 2050**-ről, amelyről a napokban fantasztikus bemutató-lemezt hozott a postás. A hamarosan megjelenő opuszban minden trükköt felvonultat majd a cég, amire mai tudása szerint képes. Az idő 2050, a hely a Mélytengeri Rendfenntartó Központ. A Föld felszíni ásványlelőhelyei és élelmiszertermelő vidékei teljesen elapadtak, az élet, és az azt szolgáló gazdaság a tengerekbe költözött. Hatalmas harc dúl az új területek meghódításáért, korántsem békés a vizalatti "paradicsom". Egy zsoldos hajó kapitányként egyedül, vagy flottánkat vezényelve kell küldetéseinket végrehajtani, mint az egyik vagy másik mammutvállalat felbérelt zsoldosa. A Föld négy óriás-óceánjában, ötféle tengeralttjáró közül válogatva lavírozhatunk a tenger fenekén. Szimulátor és akciójáték a javából (PC).

SIERRA-ON-LINE



A civilizáció-teremtő szimulációkkal már Dunát lehetne rekeszteni, de még mindig nem merítették ki a programozók a témát - legalábbis erre utal, hogy a **Sierra** is belevágott egy hasanszűrű program fejlesztésébe. A projekt címe már biztos, **Outpost**, a témája azonban még kicsit homályos. Az is eldőlt már, hogy csak Windows alatt fut majd az anyag, ott viszont csodákra lesz képes. Az előzetes információk szerint az űrben játszódó cselekmény ismert és ismeretlen bolygók meghódításáról és étellel való betelepítéséről szól majd. A kitálalt világnak azért van némi köze a Földhöz: a ma ismert technikai-, biológiai-, gazdasági szabályzóknak maximálisan meg kell felelnünk majd akárhol is verünk tanyát a világűrben. A bemutatott kép ne tévesszen meg senkit, ez az introból való, a játék maga egy 8*8-as sakk-táblán játszódik majd, ahová településeket, bányákat, gyárat kell telepítenünk a már ismert séma szerint (PC).



MAYHEM in MONSTERLAND

Két okémes angol srác (alias Aphex Twins) egy napon elhatározták, hogy egy extra nagy durranási produkál C64-ra. Elhatározásukat tett követte, melynek eredménye a Creatures nevű sikerprogram lett. Nem voltak restek, azonnal elküldték a második résznek. Bombaszíker volt az is. És ez még mindig nem volt elég nekik. Egy évvel ezelőtt egy újabb csodát ötlettek ki, amelyet Mayhem in Monsterlandra kereszteltek. Hosszas fejlesztőmunka, szépítgetés és bővítés után mára valóságos volt a terv, és azt hiszem, nem árulok el titkot, ha azt mondom, hogy brilliáns és tökéleteset alkottak minden szempontból.

A játék főhőse egy dinoszaurusz (hogy honnan vették az ötletet?), aki komoly ellenállásba ütközik, mikor a hódító idegen lények akarata ellenére a világbékét akarja kívívni. Magyarul egy klasszikus "jump and run" (szedd a lábod) játékkal van dolgunk, de ezáltal a klasszikus szó nem a "magszokott, átlagos, normális, semmi különös" jelzőket takarja, hanem azt, hogy ilyennek KELLENE lennie minden hasonló anyagnak. Gyorsaság, szikrázóan színpompás hátterek, cuki főhős, ijesztően burványlító ellenfelek és óriás pályavégi főszörnyek és gyors reflexeket igénylő feladatok.

Mivel erről a játéktípusról öröklés térképekkel ellátott teljes végigjátszást készíteni, kiváncsi vagyok a legfontosabb ismérveket, amelyek az anyagot jellemzik.

1. Gyorsaság: itt kétféle szempont kerülhet nagytitok alá. A játéktér illetve a főhős mozgása. Azt hiszem, ezek egyikére sem lehet panaszunk, hiszen a 3 szintű scrollolt is tartalmas, igazán színes hátterek úgy suhanak, hogy öröm nézni. A figura fürgesége se nulla, jól külön élmény a hirtelen fékzásokkor, illetve irányváltásokkor a toppancsai alól felroppanó portfelő. A sebesség mozgásra több helyen szükség is van, mivel csak nekifutásból tudunk felugrani a magasabban és távolabb fekvő platformokra.

2. Színpompás hátterek: azt hiszem, hogy ehhez nem kell sok kommentár - a bemutatott képek is arról



tanuskodnak, hogy kitettek magukért a srácok. Minden szint más és más hangulatú, aminek hatásait a színek fokozatos élénkítésével is erősítették. Egyre több apró momentum, alak jelenik meg a felsőbb pályákon, amelyek remek párost alkotnak a hátterek "színargiájával".

3. Cuki főhős: a dinoszauruszláz nélkül is eszméletlenül népszerű lett volna, így azonban megduplázódik a hatás. A programozók bevallása szerint egy Sonic-, vagy Mario-szerű figurát akartak teremteni, ami még azok eredetiségén is túlszerezte. Ez sikerült is nekik, szerintem néhány szempontból

jobban kitakart, mint a játékgépek két hőse.

4. Ellenfelek: no ebben aztán nincs hiány! Mint minden valamire való platform játéknak, ennek is alapulajdonsága az ellenfelek változatossága. Minden pálya végén bőszen vár bennünket egy-egy negyed képernyő nagyságú dög. Érdekes a "szörnyrepertoárt" a játék eleji bemutatásban végignézni! Amíg eljutunk hozzájuk, összesen 50 (!) féle szörnyeteg, izgága lény, pajor, poronty, sárkány és ki tudja még milyen furcsa teremtmény állja utunkat.

5. Gyors reflexek: a Creatures-en nevelkedett nemzedék tudhatja, hogy az időzítés az egyik legfontosabb követelmény az Aphex Twins játékaiban. A kincsóvák pont akkor sisterognak bele a levegőbe, amikor nagy nehezen felugrottunk egy addig elérhetetlen csúcsra, a lövedékek a pályavégi jelzőbolya elérése előtt három centire fúródnak a hátunkba, és így tovább... Nem szabad elveszíteni a fejünket, ha valami az istennek sem akar összejönni; az időzítésünkön próbálunk állítani, az segíteni fog!

Ebből a nyúlforknyi ismertetésből is kiderül, hogy egy nagyon élvezetes, de egyben iszonyú nehéz játékkal van dolgunk. Én sem tudtam a negyedik pálya fölé jutni, bár már két napja nyúzó az anyagot. De sebj, pont ez a jó egy játékban, ha kihívást jelent és nem lehet letenni a jojt, ha vele játszunk. Mindent egybevetve: ez az év C64-es mászkalós anyaga! Ki ne hagyja!!!

ÉRTÉKELŐ

	grafika	95%
	hang/zene	70%
	kezelhetőség	88%
	kihívás	80%

ÖSSZEHATÁS

93%

TESZTELVE: C-64

VERZIÓK: C-64

576

Vajon mi történne, ha egy vállalkozó szellemű egyén fogná a Space Hulk és a Xenomorph című játékokat, és egy Braun kézi rakét segítségével egybe turmixolná a kettőt? Aki kíváncsi a végeredmény izére és van egy Amiga 1200-as gépe, az azonnal nyomja be a Hired Guns első lemezét a meg-hajtó-

Ha teljes játékot játszunk, akkor egy térképen kell kiválasztanunk az útirányt a lehetőségek közül. Minden állomásnál

és alatt is: a nevét, azt, hogy hány tölteny van még benne (fegyver vagy töltenytár esetében), valamint a rongáltságát százalékbán. Ha a kö-

töltenyek illetve töltenetek, élelmi-szer és első-segély-csoma-

gok (ame-lyeket kézbe

véve a jobb gombbal el is fogyasztunk), illetve kis kézi

műtűrök lehetnek, melyeket hasz-

nálva sebeket és mérgezést gyógyíthatunk, sért-

hetetlenné tehetjük magunkat, tűzlabdát löhetünk magunk elé

és így tovább. Van scannerünk is, mely a térképrajzolásból

kimél meg minket.

- **OTS:** ha van nálunk scanner, akkor annak adatbankját nézhetjük meg a kurzornyalak segítségével. A scanner egyébként csak azokat a területeket mutatja, ahol már járunk. Ha nincs nálunk ez a berendezés, akkor itt az OFF-LINE felirat jelenik meg.

- **STATS:** a szereplő adatai. Konkrétabban: név, foglalkozás, nem, faj, és a változók: erőnlét, maximális HP, gyorsaság, topasztolat, és a hordozott tárgyak összszáma kilóban.

A nagyképernyőn az egér mindig a megfelelő alakot veszi fel. Mehetünk előre, tolathatunk, oldalazhatunk, fordulhatunk és löhetünk. Ha a használt fegyver gránát, akkor a célkereszt helyén egy kör jelenik meg, melyet mozgatva az negyedéig/telég/háromnegyedéig/teljesen beszűkíthetjük, ezzel szabályozva a dobás (vagy gránátvető esetében a lövés) távolságát és időzítését. Vigyázzunk, mert a gránát hatása ránk is vonatkozik, tehát ha csak nem egy alsóbb szintre ejtjük be, hagyjunk elég időt a menekülésre/kitérésre is. Néhány emberünkél van egy olyan fegyver is, mely lerakva bizonyos idő után minden előre tüzet nyit. A fegyvereket a bal gombbal süthetjük el, jobbal tölthetjük újra - ha van tölteny. Ha egy földön heverő doboz mellé állunk, annak képe megjelenik a bal alsó sarokban, és ha ráklickelek a jobb gombbal, felvehetjük, ha bírjuk. Néha leeshetünk egy lyukba, ahol a folyosó fala kék. Innen sűrűsöen menjünk ki valahogy a felszínre, különben emberünk hamar megfullad (robottal laesve nem kell sietni, mivel annak ugye nem kell levegő).

A játék összességében nem rossz, azonban a kihívásokat kereső játékos hamar megunja. Akinek azonban egy egyszerűen kezelhető, szép játékra fáj a foga, annak nyugodt szívvel ajánlhatom.

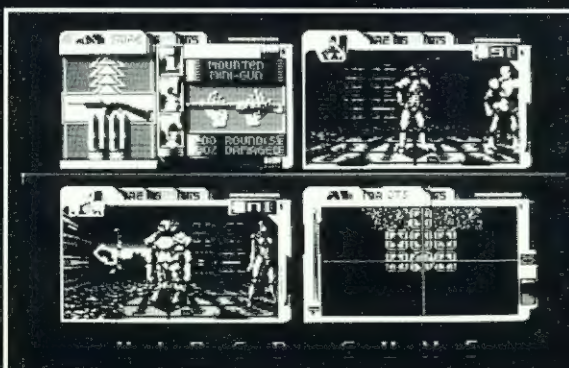
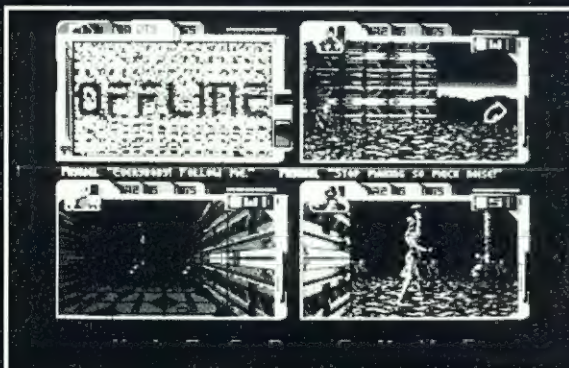
ba, és mindjárt meg is látja. Kis csapattunkat egy bolygó-közi bér-gyilkosvállalkozás tagjai közül kell kiválasztanunk, tehát a küldetésekben

számíthatunk némi akcióra. A játék elején beállíthatjuk, hogy új menetet kívánunk-e kezdeni (F1), betölteni-e egy kimentett állást (F2), vagy hagyjuk az egészet a fenébe (F3). Ha újat kezdünk, ismét választanunk kell: gyakorolhatunk-e egy keveset (F1), belevágunk-e a közepébe egy éles menetnek (F2), vagy kipróbálunk-e egyet a pályák közül, amikkel majd a valódi játékban találkozhatunk (F3). Az egyes pályákon nincs más feladatunk, mint kijutni a labirintusból - a pálya előtt eligazítást kapunk, hogy embereink egymás ellen versenyeznek-e (ilyenkor az győz, aki elsőként jut el a kijárathoz, melyet mindig EXIT táblák jelölnek), vagy csak az idő ellen, mikor is mindenkinek ki kell jutnia - már aki életben marad.

elolvashatjuk, hogy jartunk-e ott már, és hogy mekkora a nehézségi szintje. Célunk négy reaktoralkatrész összegyűjtése, melyeket a főreaktorba eljuttatva felrobbanthatjuk a bolygót.

A játékban a képernyő négy részre van osztva, a négy szereplőnek megfelelően. Ez elég károsá lehet az irányítást ha csak egyedül játszunk a játékkal, több játékoskal már egy fokkal egyszerűbb. Minden szereplő képernyőjében szerepel néhány ikon a felső sorban, úgy mint az arc képe (az spicial nem ikon, csak azonosító), STORE, OTS, STATS, mellette pedig az életerő csíkja (mely bekapott találatnál villog), az irányító és egy kis lámpa. A lámpa akkor villog, ha éppen az az ember/robotot irányítjuk. Vezetgethetünk persze egész kirándulócsoportokat is, ilyenkor az egérrel kell az emberek lámpájára kattintani, vagy az F1-F4 gombokkal kell őket kijelölni. Azonban hiába jelölünk ki valakit, ha az történetesen a pálya másik végén áll, akkor addig meg nem mozdul, amíg a közelébe nem érünk egy másik, kijelölt emberrel. Lássuk most az ikonokat:

- **STORE:** a karakternél található tárgyak listája. Az egérrel lehet fel-le lapozni (amikor a kurzor nyíl alakú lesz), kézbe venni illetve cserélni tárgyakat. Ha kiválasztottunk egy eszközt, az "I" ikonnal lehet róla infót kérni (vagy az F6-F9 gombok valamelyikével, embertől függően), a felfelé mutató nyíllal lehet felvenni azt, ami mellett éppen állunk (azt az inventort kívül, sokkal egyszerűbben is meg lehet csinálni - ezt lásd később), a lefelé mutatóval pedig meg lehet válni tőle. A kézbe vett eszközről olvashatunk egy kis infót a kéz ikon fölött



ÉRTÉKELŐ

	grafika	92%
	hang/zene	90%
	kezelhetőség	85%
	kihívás	55%

ÖSSZEHATÁS

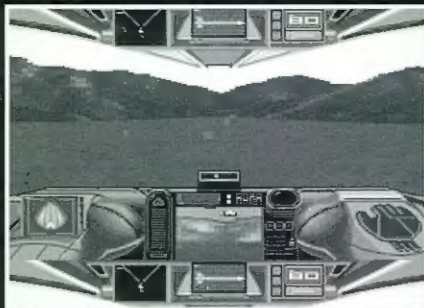
85%

TESZTELVE: AMIGA 1200
VERZIÓK: AMIGA 1200

Ancy

A sötét jövő kegyetlen világáról szóló különböző filmeknek, és számítógépes játékoknak már se szeri se száma. A most ismertetésre kerülő CyberRace-t azonban már csak azért is meg kell említenünk, mivel a játék tervezésében az a világ-hírű Syd Mead vett részt, kinek nevét olyan filmek, mint pl. a Szárnyas Fejvadász, vagy a Tron tették ismertté.

Az egész galaxisban háború dúl. A haditechnika olyan szintre fejlődött, hogy egy nap váratlan esemény történt: egy elhúzó lövedék egy napba becsapódva, olyan hatalmas robbanást hozott létre, mely során egy fekete lyuk képződött az univerzumban, s egész naprendszereket nyelt el. A civakodó felek belátták, hogy a háború további folytatása beláthatatlan következményekkel járhat, s mellesleg az egész immár túl költségessé vált. Költsönös megállapodás után tehát úgy határoztak,



s a beszerezhető felszerelésekről, másrészt folyamatosan ellát majd bennünket a jótanácsaival. A cél gondolom mindenki előtt világos: lehetőleg minden futamot megnyerni. Ha ezt nem tesszük meg, nagy valószínűség szerint Lord Mugyor fog győzedelmeskedni, ami pedig a Kaladasiak önkényuralmát fogja elhozni az egész Univerzumra.

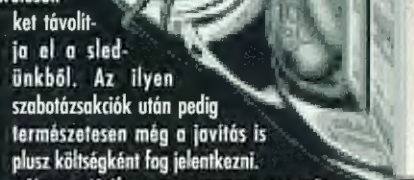
Egy-egy futam győztese természetesen az lesz, aki elsőként teljesíti a tíz kört. Ennek érdekében persze minden

A játék során legfőbb segítő társunk Nardo lesz, aki egyrészt mindig tájékoztat majd minket járműnk állapotáról,

patára, s végül az utolsó fazonnal aljas munkákat végeztethetünk el. Ez utóbbi lehetőség azonban sajnos nem csak a mi számunkra áll nyitva, így a játék során gyakran előfordulhat, hogy egy fickót azon kapunk rajta, hogy éppen a legmenőbb felszerelésün-

ket távolítja el a sled-ünkből. Az ilyen szabotázsakciók után pedig természetesen még a javítás is plusz költségként fog jelentkezni.

Maga a játék, azaz a verseny nem más, mint egy remek grafikájú szimuláció. A 3D-s grafika szépségét azt hiszem nem kell ecsetelnem, hiszen a Comanche-nál már láthattuk, a sledekről viszont érdemes megemlíteni, hogy Ray-Trace-el grafikával készültek. Nem hiányoznak a programból ter-



CYBER RACE

tak, hogy a jövőben a hatalmi kérdéseket egy gyilkos harci versenyen, a CyberRace-en fogják eldönteni. Minden résztvevő náció külön csapatként indul a versenyben, s minden csapat három "szánt" azaz sledet indít. Ezek alatt a sled-ek alatt per-



se nem azt a szánt kell érteni, amelyen a Mikulás is utazik - ezek különlegesen erre a versenyre kiképzett ultramodern járművek, a legfejlettebb haditechnikával felszerelve.

Kezdetben hősünk, a fiatal Shaw, egy bárban italoztatva közönyösen szemléli a Cyber Race-ről érkező legfrissebb híreket.

Asztalához azonban leül hazója egyik hírhedt politikusa, Dobbs, aki arra kéri, versenyezzen a Terra színeiben, s bosszulja meg a háborúban elesett apja halálát. Látna azonban, hogy Shaw-t nem tudja érvelésével rávenni erre az örökltségre, más eszközökhöz nyúl. Elfogatja Shaw barátját, Alyssia-t, s megszorolja: csak akkor láthatja viszont Alyssia-t, ha megnyeri a CyberRace-t. Ezek után persze emberünknek nem marad más választása, mint indulni az életbiztosítást éppen nem jelentő versenyen.

szoros összefüggésben van az eredményünkkel, hiszen minél jobb helyezést érünk el, annál több támogatást kapunk.



A versenyek mindig más helygón játszódnak, s persze a futamok alatt az események is folynak tovább. A fekete lyukról egyre több dolog derül ki, s a játék végére pedig majd megtudjuk, hogy milyen is az az intelligencia, amely a lyuk mélyén lakozik. Az újabb események egyébként leginkább csak a haditechnika fejlődése szempontjából lényegesek, ami azt jelenti, hogy egyre hatásosabb fegyverekkel tudunk majd felszerelkedni. A versenyek között bárban járva különböző sötét alakoktól információkat vehetünk, feketén újabb fegyverekhez juthatunk, fagadhatunk a következő futam győztes csa-

megengedett, így a versenyek között vásárolható különböző fegyverek, és pajzok valószínűleg nagy hasznunkra fognak válni. Ebből következik, hogy a másik fontos dolog a pénz, ami persze

mészetesen a különböző kamera-, és külső nézetek sem (F1-F7). A grafika felbontását még tovább is lehet finomítani (P), de ez persze a gyorsaság rovására megy. A vizuális élmény tehát teljes, de ezen túlmenően nem túl sokat nyújt a játék. Végigszáguldozunk a pályákat, közben esetleg kiválasztunk egy rakétát (a kapcsolós-zárójelekkel), s miután befogtunk egy ellenfelet (Enter), rátűzelünk, s figyelünk, hogy talál-e. Hát ennyi.

Nem tudom ki hogy van vele, de számomra ez egy idő után kissé monotonná, és unalmassá vált. Persze ez lehet, hogy csak az én véleményem, tehát akit érdekel ez a stílus, azért feltétlenül próbálja ki.

ÉRTÉKELŐ

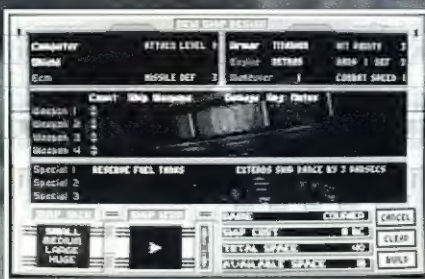
 grafika	90%
 hang/zene	50%
 kezelhetőség	80%
 kihívás	40%

ÖSSZEHATÁS
75%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

V.Z.

Bár a MicroProse legújabb játéka nem kimondottan a Civilisation folytatásaként készült, a hasonlóság már néhány pernyi játék után nyilvánvaló. A kor és a terület megváltozott, hiszen ez a történet egy ismeretlen galaxisban játszódik, valamikor a harmadik évezred elején. Feladatunk azonban már jól ismert:



egy igen fontos döntés elé állít, választanunk kell egyet a fajok közül. Mivel az egyes fajok a kereskedelemhez, kutatáshoz, navigációhoz vagy éppen a fegyverforgatáshoz értenek jobban, ez a döntés egész későbbi stratégiánkat befolyásolhatja.

A bolygók lakosságuk és gyáraik számától és természeti kincseiktől függően évente bizonyos összeget termelnek.

E bevételnek egy tőlünk független hányadát az űrhajók karbantartása viszi el. A maradékot (Production) a következőkre oszthatjuk szét

(minden bolygó csak a saját részével gazdálkodhat):

Ship - Hajók építésére fordított összeg. A csik melletti szám jelzi, hány év múlva lesz készen a következő hajó. Az űrhajóknak kétféle feladatuk van. Az egyik a külső támadások visszaverése és ellenséges rendszerek meghódítása, a másik pedig egy űres bolygó betelepítése. Az építendő hajót alul a SHIP gombbal választhatjuk ki hat modell közül. Érdekes, hogy amint fejlődik a tudomány, a felfedezett számítógépekkel, pajzsokkal, fegyverekkel mindig jobb, gyorsabb és erősebb hajókat tervezhetünk a Design menüben. Mivel csak hat típusunk lehet, amikor egy új tervet készítünk, először egy régit törölünk kell. A terv törlése pedig együtt jár az összes ilyen típusú hajó megszüntetésével. Ha már felfedeztük, ugyancsak itt építhetünk csillagkaput, mely a naprendszer közötti gyors utazást segíti elő. Az elkészült hajók a bolygó mellett jelennek meg, s ezután nekünk kell irányítanunk őket. Ha nem akarunk mindegyikkel külön foglalkozni, a Reloc gombbal megadhatjuk, hogy hova szeretnénk átirányítani az elkészült hajót.

Def - Ebből a pénzből épülnek az egész bolygót beborító pajzsok és a védelmi rakétadölgők. A kész rakéták számát a bolygó képe alatt látjuk (Bases). Ezek a rakéták nyújtják a leghatékonyabb védelmet a támadó űrhajók és a más galaxisból érkező lények ellen (az űrarmába legyőzősége például több mint 40 rakéta kell).

Ind - A gyárak felépítésére fordított összeg. Amikor embereink egy új bolygót kez-

detek benépesíteni, az egyik legfontosabb feladat a minél nagyobb bevétel elérése, ezért kezdetben erre kell költenünk legalább a bevétel felét. Kezdetben egy bolygón minden millió lakosra maximum két gyár juthat, s amikor ezek elkészülnek, az

összeget nullára csökkenthetjük. Később a felfedezések hatására tovább épí-

kezhetünk.

Eco - Ennek a tárcának a legfontosabb feladata a bolygók lakhatóbbá tétele, valamint a népesség számának

növelése (a maximális és a jelenlegi népességet a bolygó képe alatt látjuk). Ezért egy új bolygón erre kell köl-

tenünk pénzünk másik felét. Ha elérjük a maximumot, attól kezdve annyit kell itt költenünk, amennyi az ipar hulladékaiknak eltakarításához szükséges (ha elegendő az összeg, a csik mellett a Clean felirat olvasható).

Tech - A maradék pénz a tudósok kapják kutatási pontok formájában. A tudósok egyszerre hat területen (számítógépek, mérnöki munka, védőpajzsok, bolygóátalakítás, rakétameghajtás, fegyverek) dolgoznak, s hogy melyik mennyire fontos, azt alul, a Tech menüben állíthatjuk be. A felfedezhető dolgok elég izgalmasak, de sajnos a Civilisationhoz hasonlóan, itt is túl hamar elfogynak az öletek.

A kép legnagyobb ablakát a galaxis térképének egy kinagyított része foglalja el.

Ezen választhatjuk ki azt a bolygót, melynek adatait módosítani akarjuk.

A hajók irányítását szintén a megfelelő csapat kijelölésével kell kezdenünk. Ezután a hajók alatti nyilakkal állítsuk be az

utazó hajók számát, majd a térképen bökjünk rá a cél-

bolygóra. Célnak csak olyan bolygót választhatunk, amely valamelyik általunk lakott világhoz elég közel van. A bolygók között a Trans gomb

segítségével embereket is szállíthatunk.

Ez igen hasz-

nos, hiszen

egy új és még

űres bolygót

így gyorsan

benépesíthe-

tünk.

A csaták

irányítása egy-

szerű, de a

legkényelmesebb az, ha automata módba

kapcsolunk. Egy hajóra rábökve megtudjuk

annak maximális és pillanatnyi erejét.

A Races pontban a diplomácia feladatait

intézhethetjük el. Itt állíthatjuk be, mennyit költünk

kémkedésre és a kémek információkat szerezzenek

vagy rambloljanak az ellenséges bolygókon. Ugyancsak itt

találkozhatunk vetélytársainkkal és hadat üzenhetünk nekik

vagy békeszerződéseket, illetve kereskedelmi megállapodásokat

köthetünk velük.

A Planets pontban bolygóink listáját találjuk. A Reserve felett beállíthatjuk, hogy éves bevételünkől mennyit

tesztünk félre tartaléknak. Az így összegyűjtött összeget később a Transfer segítségével egy kiválasztott bolygónak

utalhatjuk át. Ez szintén az új bolygók gyorsabb felépítését,

valamint a szükséghelyzetek megoldását szolgálja.

A játék addig tart, amíg vagy döntő többséget sikerül kivívnunk

a galaxisban (szavazás útján magválasztanak vagy legyőzzük

összes ellenfelünket) vagy utolsó állásainkat elveszítjük. Bár

vannak új és érdekes ötletek, a játék a Civilisationnál egyszerűbb-

nek tűnik. Egyszerűbbek a tudomány és a fejlődés

kapcsolatai, kevesebb tevékenységet végezhetünk,

kevesebb eseményre kell odafigyelünk. Ezzel

szemben érdekesebb lett a fajok közötti kapcsolat,

ötletesebbek a felfedezésre váró találmányok,

saját űrhajókat tervezhetünk és megjelentek a

különböző természeti csapások, s mindezt a

gyönyörű grafika teszi felejthetlenné. Szóval aki

a nagy elődöt kedvelte, ebben sem fog csalódni.

denek benépesíteni, az egyik legfontosabb feladat a minél nagyobb bevétel elérése, ezért kezdetben erre kell költenünk legalább a bevétel felét. Kezdetben egy bolygón minden millió lakosra maximum két gyár juthat, s amikor ezek elkészülnek, az

összeget nullára csökkenthetjük. Később a felfedezések hatására tovább épí-

kezhetünk.

Eco - Ennek a tárcának a legfontosabb feladata a bolygók lakhatóbbá tétele, valamint a népesség számának

növelése (a maximális és a jelenlegi népességet a bolygó képe alatt látjuk). Ezért egy új bolygón erre kell köl-

tenünk pénzünk másik felét. Ha elérjük a maximumot, attól kezdve annyit kell itt költenünk, amennyi az ipar hulladékaiknak eltakarításához szükséges (ha elegendő az összeg, a csik mellett a Clean felirat olvasható).

Tech - A maradék pénz a tudósok kapják kutatási pontok formájában. A tudósok egyszerre hat területen (számítógépek, mérnöki munka, védőpajzsok, bolygóátalakítás, rakétameghajtás, fegyverek) dolgoznak, s hogy melyik mennyire fontos, azt alul, a Tech menüben állíthatjuk be. A felfedezhető dolgok elég izgalmasak, de sajnos a Civilisationhoz hasonlóan, itt is túl hamar elfogynak az öletek.

A kép legnagyobb ablakát a galaxis térképének egy kinagyított része foglalja el.

Ezen választhatjuk ki azt a bolygót, melynek adatait módosítani akarjuk.

A hajók irányítását szintén a megfelelő csapat kijelölésével kell kezdenünk. Ezután a hajók alatti nyilakkal állítsuk be az

utazó hajók számát, majd a térképen bökjünk rá a cél-

bolygóra. Célnak csak olyan bolygót választhatunk, amely valamelyik általunk lakott világhoz elég közel van. A bolygók között a Trans gomb

segítségével embereket is szállíthatunk.

Ez igen hasz-

nos, hiszen

egy új és még

űres bolygót



ORION

legkényelmesebb az, ha automata módba kapcsolunk. Egy hajóra rábökve megtudjuk annak maximális és pillanatnyi erejét.

A Races pontban a diplomácia feladatait intézhethetjük el. Itt állíthatjuk be, mennyit költünk kémkedésre és a kémek információkat szerezzenek vagy rambloljanak az ellenséges bolygókon. Ugyancsak itt találkozhatunk vetélytársainkkal és hadat üzenhetünk nekik vagy békeszerződéseket, illetve kereskedelmi megállapodásokat köthetünk velük.

A Planets pontban bolygóink listáját találjuk. A Reserve felett beállíthatjuk, hogy éves bevételünkől mennyit tesztünk félre tartaléknak. Az így összegyűjtött összeget később a Transfer segítségével egy kiválasztott bolygónak utalhatjuk át. Ez szintén az új bolygók gyorsabb felépítését, valamint a szükséghelyzetek megoldását szolgálja.

A játék addig tart, amíg vagy döntő többséget sikerül kivívnunk a galaxisban (szavazás útján magválasztanak vagy legyőzzük összes ellenfelünket) vagy utolsó állásainkat elveszítjük. Bár vannak új és érdekes ötletek, a játék a Civilisationnál egyszerűbb-

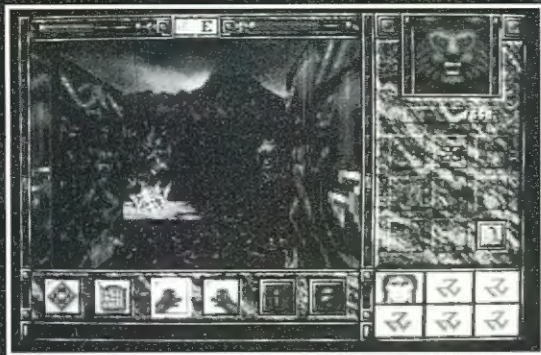
nek tűnik. Egyszerűbbek a tudomány és a fejlődés kapcsolatai, kevesebb tevékenységet végezhetünk, kevesebb eseményre kell odafigyelünk. Ezzel szemben érdekesebb lett a fajok közötti kapcsolat, ötletesebbek a felfedezésre váró találmányok, saját űrhajókat tervezhetünk és megjelentek a különböző természeti csapások, s mindezt a gyönyörű grafika teszi felejthetlenné. Szóval aki a nagy elődöt kedvelte, ebben sem fog csalódni.

ÉRTÉKELŐ

	grafika	82%
	hang/zene	50%
	kezelhetőség	75%
	kihívás	65%

ÖSSZEHATÁS
78%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC



Létezik olyan szerepjátékos, aki nem találkozott volna valamelyik Ultima Underworld-dal? Kérlek. Az újszerű megjelenítés, a hosszú napokat felemésztő kemény kihívások sokunkat magával ragadtak. Bár a Shadow Caster nem vonultat fel különösebb újdonságokat a megjelenítés terén elődjeihez képest, de a sztori és az újszerű ötletek nem hagyhatják nyugton egyetlen szerepjátékos fantáziáját sem. A grafika maradt a régi stílusú, a kezelés is nagyjából, viszont a hangok terén már maximálisan kihasználja a General Midi és SB adta lehetőségeket. Ami szembetűnően új, az a metamorfózis: ez azt jelenti, hogy hősünk a kaland folyamán képes különféle állatokká, lényekké átalakulni.

Valamikor réges-régen, egy másik dimenzióban, egy másik világban az emberek nagy ajándékot kaptak isteneiktől: a metamorfózis képességét. Az istenek válogattak az emberek között: a legbálszebbeket, a legkiválóbbakat szemelték ki a társadalom vezető posztjaira, őket ruházták fel a leghatékonyabb átváltozási képességekkel, s így ők kiemelkedtek a többiek közül. Szép lassan kialakult egy népes réteg, akikre az "egyszerű emberek" jelző ragadt rá. Mint ahogy az lenni szokott, helyzetükből kisebbségi érzés fakadt, amire felfigyelt Malkor, a gonosz isten.

Malkor lassan, de biztosan kezdte kiépíteni tömegbázisát, s a metamorfok társadalmában megindult a szétválás.

Az tisztességes emberek vezére, Riadn ellen merényletet követ el Veste, a gonoszok vezére. A merénylet sikerrel járt, s ez elegendő ok a háborúra. A harc hosszú évekig tartott, s az istenek már-már elvesztették az irányítást az emberek felett. Veste és hívei Malkor hatalmával erősebbek lettek a többiekénél: brutális szörnyekké tudtak változni, s így semmi és senki nem volt képes megfékezni őket. Az utolsó ütközetnél az istenek Vestet és embereit egy hatalmas templomba vezetik, s kapukat rájuk zárják. Úgy tűnik minden megoldódott, s Malkor népe végre lakat alá került. Az istenek ezek után elfordították arcukat az emberektől, s büntetésül megvonták tőlük az átváltozás tudományát. A nép hiába várt a megbocsátásra, s lassan kezdték elfeledni a régi szép idők. Keveredtek egymással, és csak a templom emlékeztette őket a gonosz létezésére. Egyetlen isten mégiscsak

az embereken tartotta a szemét: Tovason volt az, aki figyelt, mert számított Malkor visszatérésére. Számítása nem csalt: egy Kirt nevű gyermek születésekor Malkor újraegyesítette erőit, majd Veste és követői segítségével a falvak ellen támadt. Kirtet Tovason mentette meg, amikor a katonák betörték a családi házba. Átteleportálta egy másik dimenzióba - talán éppen a mi világunkba. Kirt a nevelője és tanítója a nagypája volt, akit Tovason rendelt a gyermek mellé. Kirt az utolsó metamorf, aki még birtokában van a metamorfózis tudományának - persze egyelőre ezt ő maga sem tudja.

Egy esős napon nagypája elérkezettnek látta az időt, hogy elmesélje Kirtnek, ki is ő

van rá az átalakulásokhoz és a különleges képességek használatánál.

A piros csik jelenti életeránkat. Ez minden kasztban más és más (pl. Gost esetében 200 is lehet). Növelni emberi alakban való pihenéssel, gyógyítással vagy Caun varázslatával lehet az életerőt.



A játéktér mellett feltűnik két kicsi ékkő: ezek jelzik, hogy milyen magasságból látjuk a terepet, s hogyan változik ugrásnál, illetve a különféle kasztok szemszögéből.

A képernyő alsó sorában találhatjuk (balról jobbra) az opció-gombot, az autotérképet, két kezünk képét (ha ezeket aktiváljuk, akkor a kezünkkel, vagy az éppen benne lévő fegyverrel harcolunk), s még két speciális ikont (ezekről később).

A jobb oldalon helyezkedik el hősünk arca, mellette két ékkő, melyekkel a játéktér mérete állítható. A portré alatt található az elért pontszám, inventory-nk, egy aranykeretes gomb, amellyel egy egységes inventoryba mehetünk át, azaz láthatjuk melyik formánkban mi van nálunk. Ugyancsak itt, jobb oldalon lent találjuk az átváltozáshoz szükséges ikonokat, illetve ha valamiféle szörnyre alakulunk, annak a speciális ikonjait.

A mozgás vagy billentyűzetről vagy egérről történhet, tárgyakat a jobb gomb segítségével vehetünk fel, a

nálunk lévőket ugyancsak a jobb-bal dobhatjuk el. Az inventoryba bepakolni, vagy onnan a kezünkbe venni valamit szintén a jobb gombbal tudunk, s ha használni akarjuk a kezünkben lévő valamit, akkor a bal gombot nyomjuk meg. Ne felejtjük el kikapcsolni a kézikonokat, ha a tárgyainkkal akarunk manőverezni, hisz akkor a gombnyomásokra csak ültetni fog emberünk.

Az evés-ivás egyszerűen úgy megy, hogy az aktuális cucot rávisszük emberünk portréjára, s egy jobb gombot nyomunk.

Az opció menüben a New-val újakezdhetjük, a Quit-tel kiléphetünk a játékból, a Return-nel visszaléphetünk a játékból, Load és Save pedig az állásmentést teszi lehetővé maximum 4 helyre. Amikor mentünk, beírhatunk egy tájékoztató jellegű szöveget egy kis ablakba, s az Esc le-



valójában. Elregélte népük történetét, a háborúkat, s hogy miként kerültek ők ide. Az öreg jól számított... Malkor sem nézte tétlenül Kirt létezését, ezért a Kirték házában lévő kőszobrot felébresztette, és megparancsolta neki, hogy pusztítsa el mindkettőjüket. A szörny nagypáinkat ragadja meg először, aki még idejében átteleportál minket szülőhelyünkre - s ezzel kezdetét veszik a kalandok.

Valahogy így indulnak a dolgok a kézikönyv és az intro szerint a Shadow Casterben, és innen már mi vesszük át az irányítást. Mielőtt rátérnék a kezelésre, néhány szó a program igényeiről: 386-os PC, 4 MB RAM és természetesen VGA monitor.

KEZELÉS

A képernyő felső sorában a kék csik mutatja az energiánkat. Ez jelenleg 30, ami 50-ig növelhető. Csak akkor növekszik, ha emberi formánkban vagyunk. Szükség

nyomása után elmenthetjük az állást. Ugyancsak itt áll módunkban az zene, a hanghatások ki- és bekapcsolása, illetve a nehézségi fokozat beállítása (Wimp a leggyengébb).

A KASZTOK

Kirt

Ő a mi igazi személyünk, az ő bőrébe bújva kezeljük a játékot. Különleges képességei az ugrás (felfelé mutató nyíl) és a rúgás (láb), valamint a metamorfózis. Ha elfogy az energiánk, automatikusan visszaváhozzunk!

Maorin

Ő egy farkasember, a játékok legelőjén kapjuk meg a képességeit, hogy az ő bőrébe bújunk. Nagyobb az életeréje, több állást bír ki, de a vízben gyorsan elsüllyed. Speciális ikon az ugrás és az ájszakai látás (szem ikon).

Caun

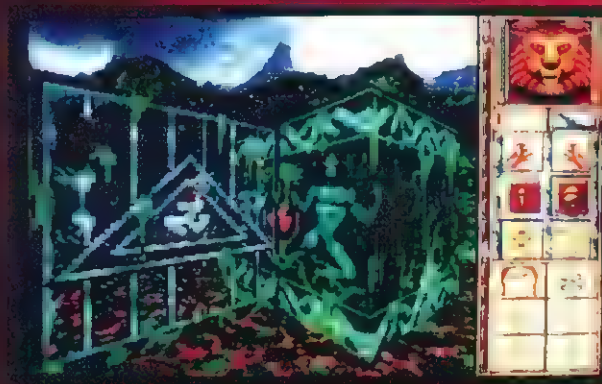
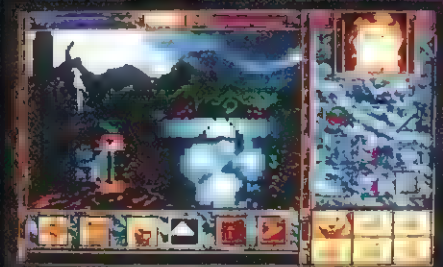
Harcban különösen gyenge, de tiszta gyorsabban gyógyul mint egy ember. Speciális képességei az ugrás és a gyors gyógyulás (kereszt), mely energiánk kárára megy. Ezen kívül tud fényt kreálni (lámpa), maga köré varázspajzsot vonni (pajzs), halkán lopakodni (osonó lábak), bonyolítani olyan helyekre, ahová más képtelen, pl. a rácsok mögé (kéz), s egy rakat mérgező bogár hívására is képes (bogár), amelyek néhány kisebb élőlényrel végazhatnak.

Opsis

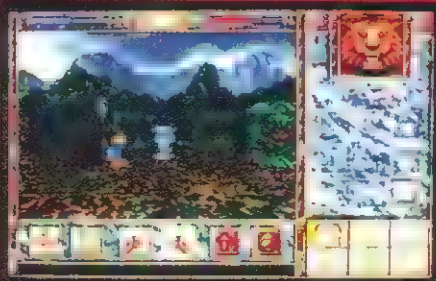
Az ő erős oldala a varázslás. Ez a fura lény tud tűzlobdát lőni (kis tűzgolyó), jegvilágot támasztani (jegcsopok), fel tudja térképezni azokat a helyeket is (térkép nagyítóval), ahová még nem tettük be a lábunkat, lélektani trükkkel megijesztheti az állenséget (összehúzott szem), tudja lassítani az idő múlását (homokóra egy nyíl), és halálvarázssra is képes (koponya).

Kahpa

Vele, a békaemberrel, a víz alatt is tudunk létezni.



Speciálisai a mélyfrakvenciájú hanggal való támadás és az elektromos sokk (víz alatt extra sebességgel).



Sail

Félelmetes erővel bír az a sárkányszorú lény, s repülni is tud. Emellett képes még a farkával harcolni (farkaszorú ikon) és tűzet akadozni (lángnyalvak) - mint minden tisztességes sárkány.

Egyértelműen a legértékesebb alak. At tud bontani néhány kőfalat, pszichéje védett mindenféle támadástól, s a vízben éri meg. Emellett képes földmozgást előidézni (föld ikon) és bontani.

NEHÁNY HASZNOS BALENTVÉL

bal gomb: előre
jobb gomb: vissza
Tab: játéktér menüje
F1: options menü
F2: Autoplay
F3/F4: bal/jobb kéz ikon
F5/F6: első és második képesség
közvetlen váltás
F7/F8: hang/zene
+/=: le és felmozgás
úszás és repülés
modul
O: felvétel, levetítés
egy képkézfél
alatti valós
Mozgás ez almenükben: E, S, D, X.

A játék nekem legelőször egy kicsit kissé nehézre sikerült. Lehetséges, hogy azért, mert nem automatikusan a Land of Lairs-ba vagy egyáltalán RPG-be hozták. A játék a program megvalósítása igen látványos, bár nekem éppen ennyi van bajom mindig a tájékozódással. A program legelőször a szörnyek: ill. a világban, ahol megvalósult az első rész, azaz a második kézelebről megvizsgáljuk, megkapjuk a Maorinát változás tudományát. Ekkor átvesszük az újabb részt, hogy pusztítsuk el a 4 gonosz őrangyalt, s

először be tudunk jutni a templomba. Kelandokban a szörnyekben (és mégjobb állás visszafelé) lesz részlet. Nagy falat, akiknek a kő ujjában van az. Ultimo Underworld I-II, az a megszövevényes vele... Mindezenre sok szörny van!

ÉRTÉKELŐ

	grafika	84%
	hang/zene	88%
	játékmenet	77%
	átvezetés	67%

ÖSSZEHATÁS

85%

Korlatok
Gépi

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

Amberstar

Mindig is kedveltem a komplikáltabb kaland-játékokat, úgyhogy már régesre vártam az Amberstar folytatását, az Ambermoon-t. Már az Amberstar is remekmű volt a saját műfajában, de a programozók ígéretei szerint a második rész fényekkel fogja felülmúlni elődjét mind a grafika és a hang, mind a játszhatóság terén. Csak néhány adat az Ambermoonról ízelítőül:

- 350 különféle tárgy, az egyszerű fátyaltól kezdve egészen a legerősebb varázsfegyverekig.
- Hihetetlenül változatos grafika, a labirintusokban pl. 170 féle fallal, illetve ajtóval találkozhatunk.

ezután következő órákat jobb nem részletezni, legyen elég annyi, hogy csak igen nagy erőfeszítések árán tudtam megállni, hogy ne használjam az X-Copy egyik igen hasznos opcióját a játékon, a FastFormat-ot. A program ugyanis 2-3 külső drive vagy egy winchester nélkül teljesen élvezhetetlen, az állandó lemezcserélgetés még a leg-
edzettebb playereket is rövid úton az idegösszeroppanás szélére sodorja. Peldának okéért majdnem így járt a fotózás-
sán Zsolt is, akit csak egy pont jókor jött reset mentett meg az infarktustól.

Szával elég felémés a játék: egyik oldalról adott a csodás grafika és a hang, a másikról más oldalán viszont ott van a kritikán aluli játszhatóság. Nem mondom, ha ez utóbbit

féle irányba nézhetünk, hanem folyamatosan forgathatjuk nézőpontunkat. Ezeken kívül rengeteg újfajta szörnyrel is találkozhatunk, melyek legyőzése még egy jól felszerelt és tapasztalt kalandórcsapatnak is komoly gondot jelenthet.

...ÉS AMI VÁLTOZTALAN

A jól bevált irányítási rendszer nem piszkálják a játék készítői, szóval aki már játszott az Amberstarral, annak az Ambermoon kezelése sem fog gondot okozni. A varázslási és harci rendszer szintén nem változott túl sokat, akárcsak a 2D-s és 3D-s perspektíva. A játékot itt is egy nem túl erős emberrel kezdjük, a csapat többi tagját útközben kell összeszednünk. Erre a legjobb alkalom a kocsmákban és egyébb sűrűn látogatott helyen kínálkozik.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az 1993/5. számban már közlünk egy részletes leírást az Amberstarról, ahol részletesen ismertettem a kezelést, ami egy az egyben meggyezik az Ambermoon kezelé-
sével.

- 30 remekül megkomponált dallam teszi még élvezetesebbé kalandozásunkat.

- Egyszerű kezelés, még a kezdő kalandóreknek se lesznek problémái.

- Több mint 25 teljesen animált szörny, mindögyik tele különleges képességekkel és jellemvonásokkal.

Ezek után alighanem már mindenki el tudja képzelni örömeimet, amikor egy borangós novemberi napon végre kézhez kaptam a játékot. Azonban örömembe námi öröm is vegült, amint jobban szemügyre vettem az anyagot, ugyanis a program csak 10 lemezen fért el. Rögtön fel is sajlett lelki szemeim előtt a hosszú programok réme, a lemezcserélgetés, azonban ezt ekkor még nem vettem túl komolyan, elvégre játszottam én már nagyon jó soklemezes programmal (pl. Rise of the Dragon). Az

valahogy kiküszöböl-
ték volna a pro-
gramozók, az Am-
bermoon lenne talán
1993 legjobb játéka Amigóra. De így?

amezők, az Am-
bermoon lenne talán
1993 legjobb játéka Amigóra. De így?

A KERETTÖRTÉNET

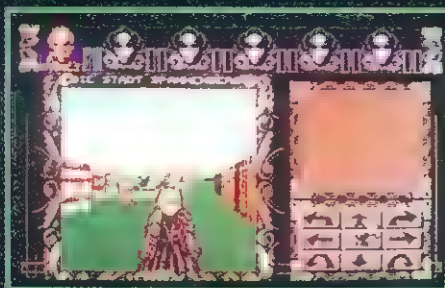
20 évvel ezelőtt, hogy egy csapat mindenre elszánt kalandor megakadályozta Turbos, a gonosz isten visszatérését Lyramionba, a mit sem sejtő világra újabb veszély leselkedik. Turbos rettentő bosszúra készül, hatalmas meteoriták tucatjait indította el a védtelen bolygó ellen, aminek még leghatalmasabb mágusai se tudnak dacolni az örült isten hatalmával. A meteoriteső pusztulást és káoszt hozott Lyramionra, a nagyobb városok romokban hevernek, a tenger a szárazföld egy jó részét elárasztotta, mindenhol szörnyek és bandák garázdálkodnak. 50 évnek kellett elteltetnie, hogy úgy-ahogy helyre álljon a rend, de Lyramion már soha sem nyerheti vissza egykori árcát. Vagy mégis? Egy fiatal srác, halálkő nagyapja unszolására úgy dönt, hogy megpróbál szembeszállni a világot egyre jobban elborító káosszal.

AMI MEGVÁLTOZOTT AZ AMBERSTAR ÓTA...

Amint azt már a bevezetőben is említettem, a grafikán és hangon sokat finomítottak a program készítői. A városok grafikája is sokkal kidolgozottabb, néhol már-már az IBM színvonalát súrolja a grafika. 3D-s környezetben nem csak



val. Azok kedvéért, akiknek nincs meg az a szöm, röviden leírom azért a lényegét. A képernyő felső részén láthatjuk az egyes csapattagokat, a színes csíkok mutatják az életerőt és a varázspontokat. Bal oldalt láthatjuk környezetünket a szabadban felülről, városokban és labirintusokban pedig 3D-ben. Jobb oldalt láthatjuk néhány mágikus tárgyunkat, ezek némelyike igen hasznos lehet (óra, irányító stb.). A



jobb alsó sarokban vannak az irányító ikonok, itt egy jobb klikkel kérhetjük le az akció ikonokat (azek balról jobbra és fentről lefelé):

Körülnézni - no comment.

Hallgatózni - a közelünkben kóricáló szörnyek után hallgathatunk, durvább labirintusokban nem éri minél gyakrabban használni.

Beszélgetni - csak akkor használhatjuk, ha pont szemben

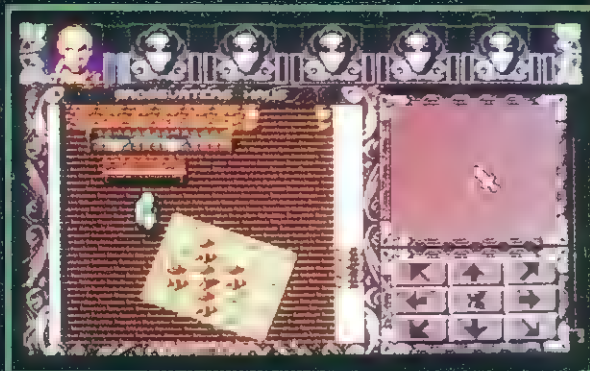
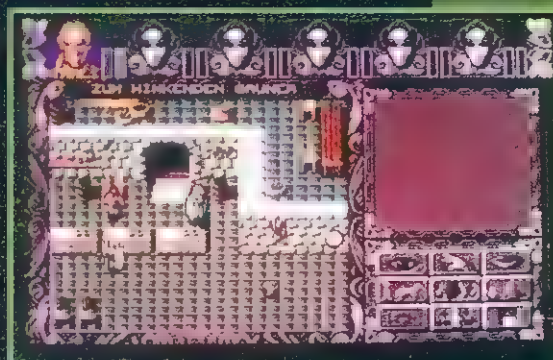
használhatjuk. Táborverés után tanulhat meg egy mágizműrő karakter tükörszél új varázslatokat és ekkor pihenhet az egész csapat. Az elhasznált varázspontokat csak pihenéssel lehet visszaszerezni.

Automap - csak 3D-s helyszínen működik. I/O menü - mentés, töltés stb.

Aki bővebb infókat szeretne az irányításról, annak azt tudom tanácsolni, hogy szerezz mag a 93/5. számot (olvassa hogy nézne ki, ha most újra bepötyögném egy régebbi cikkemet).

HARC

Kalandozásaink során elég gyakran fogunk kisebb-nagyobb

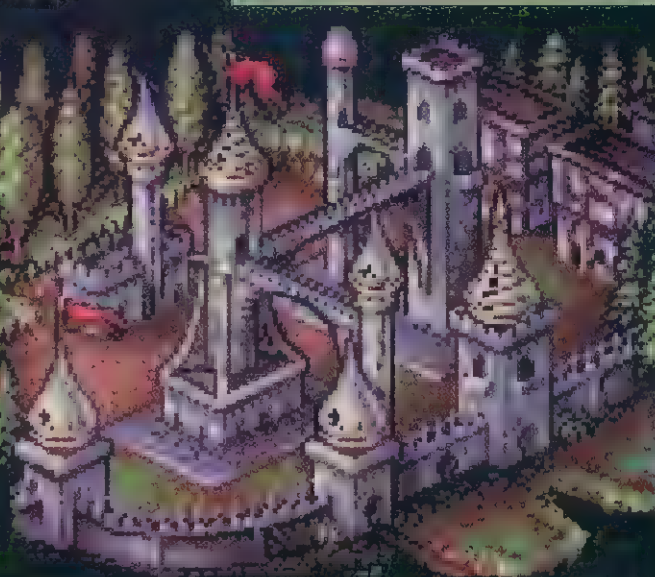


volunk és nem túl messze áll valami értelmes ló (az az hátrány, ha beszéljük az illető nyelvé).

Felszállni egy járműre - a jármű jelen esetben lehet tutaj, hajó vagy ló. Ez az opció csak a szabadban használható.

Varázsolni - azt hiszem, ahhoz nem kell különösebb magyarázat.

Tábori verni - csak a vodonban illetve labirintusokban



szörnycsapatokkal találkozni. Az ilyen találkozásokkor megadhatjuk, hogy megpróbálunk-e elfutni (lee), vagy pedig egy kis tapersztaloni pont-tuning reményében ellenfeleinkre rontunk. Ha a harcot választjuk, vagy nem jött össze a menekülés, megjelenik a harc-képernyő, ahol közösen láthatjuk a csatateret szemből, alatta pedig felülnézetből. A felülnézet képen irányíthatjuk a csapatot, a másik nézet inkább esztétikai szempontból lényeges. A kis emberkével mozoghatunk, a pajzsot védekezhetünk, a karddal támadhatunk, a kézzel pedig varázsolhatunk.

Az OK opcióval fejezhetjük be a fordulót, a lóh-ikonnal megpróbálhatunk elmenekülni (feltéve, hogy a karakter közvetlen közelében nem áll ellenfél).

KRITIKA

No igen, elérkeztem a leírás egyik igen kényes pontjához. A játék ugyanis, ha csak a grafikát, hangot és kezelést nézem, minden szempontból fantasztikus, a 93-as év egyik legnagyobb találat. Ezzel szemben ugye ott van az állandó lemezcsérélgetés, amit teljesen csak egy winchester beszerzésével küszöbölhetünk ki. Szóval ha van winchesterünk, jó a játék, ha nincs, akkor csak a lemezeinket foglalja. És hát ugye, figyelembe

véve azt, hogy az amigások nagy része nem rendelkezik az előbb említett tartozékkal, nem hinném, hogy az Ambermoon valaha is a hazai toplisták előkelő helyeit ostromolná. Kár érte...

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	70%
kezelhetőség	50%
elérhetőség	80%

ÖSSZEHATÁS

89%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA

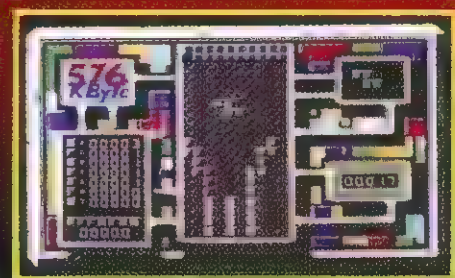
T.J.

MEGJELENIK C64-RE LEMEZEN ÉS KAZETTÁN

TETRIS

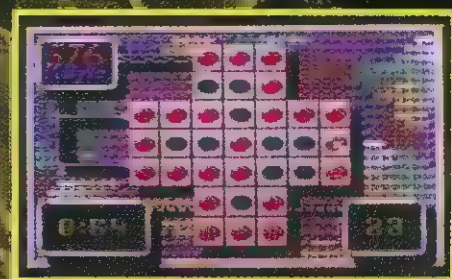
A LEGNAGYOBBI OROSZ TALÁLMÁNY
A VODKAUTÁN

KIADÓ: **576 KByte**



EXTRA MEGLEPETÉSKÉNT:

KIKUGI



A TV-BŐL MÁR JÓL ISMERT JÁTÉK C64-ES VÁLTOZATA

C. Cornelius E.

AZ AMIGA SZERVÍZ CÍME ÉS TELEFONSZÁMA MEGVÁLTOZOTT!!!

Amiga 500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga 1200-eshez,
PC-hez winchesterek:

2.5": 40 MB -13.900,- Ft 60 MB -16.900,- Ft

80 MB -21.900,- Ft 120 MB -23.900,- Ft

3.5": 120 MB -20.900,- Ft 170 MB -23.900,- Ft

210 MB -24.900,- Ft 320 MB -32.900,- Ft

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással: 3.000,- Ft

A1200 4MB 32 bites memória bővítő RAM nélkül: 11.900,- Ft

AT-BUS Winchester Controller

A1000/A500/A500(+)-hoz: 6.900,- Ft

AutoBoot, FFS, Speed: 400-800KB/s

1.76 MB nagykapacitású drive.

Külső: 14.900,- Ft, belső: 12.900,- Ft

KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson

A500(+)-on és A600-ason. V1.3 ROM-mal: 4.500,- Ft

V2.0 vagy V3.0 ROM-mal: 5.900,- Ft

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Regius Kornél

Telefon (nyitvatartási időben): 127-9735.

Budapest XX. Ósz utca 10.

Nyitva: H, K: 14-19

Sz, Cs, P: 9-14

MEGJELENT!

Az 576 KByte gondozásában megjelent az utóbbi évek leg-
nagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka.

A KASTÉLY

16 oldalas kézikönyv, díszdoboz, 3 lemez!

December 20-ig még kedvezményes áron
megrendelhető 799,- Ft-ért

(a bolti 999,- Ft helyett) az alábbi címen:
576 KByte, 1389 Budapest, Pf: 132.

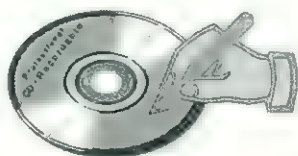
A kalandjátékkal egyidőben kerül a boltokba az év
meglepetése, a televízióból jól ismert és közkedvelt TETRIS
és KIKUGI C64-es változata lemezen és kazettán.

Kedvezményesen, a bolti 699,- Ft helyett 599,- Ft-os áron a
szintén díszdobozos, magyar nyelvű használati utasítással ellá-
tott játékoszeállításra is veszünk fel még megrendeléseket
december 20-ig.

Gondoljon a karácsonyra!

CHROMANCE + FACES PARTY 1993 december 20-21-én Szolnokon, a Ságvári Endre Művelődési Házban!
Demoversenyek, videobemutatók, sör, virsli, meg ami szem-szájnak ingere...
Válaszborítékért térképes meghívót küldünk.
Cím: Postafiók 231, 1519 Budapest

CD-ROM lemezek egyedi és kisseriás gyártása !



CD-ROM lemezek írását
vállaljuk a következő
adathordozókról:
-winchester
-CD-ROM
-streamer
-floppy

December 15-től
január 15-ig

50 %

árengedmény !!!

CD-ARCHIVE KFT.

1162 Budapest
Temesvári u. 30.
Tel.: 06-60-333-781
Fax: 271-41-73

Ugye

Te
is

tudod, hogy minden

pénteken 16-20 óráig vár

Tatán a **Gigabyte Club**

a Magyary Zoltán

Művelődési Házban!

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszbortéket küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!



PROSZOLG

1399 Bp., Pf. 636

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A LEGÚJABB KAZETTÁS PROGRAMOK MEGRENDELHETŐK A PROSZOLG-TÓL
VÁLASZBORÍTÉKÉRT LISTÁT KÜLDÜNK!

APRÓ

AMIGA KÍNÁL

• Amiga, IBM-hez 5.25 HD, 3.5 HD, ill. DD lemezek eladók (400 darab) a legjobb programokkal. Cím: Rádai József, 7300 Komló, Körtvélyes u. 16. III/11.

• Amiga 500, 1MB (V1.3), TV modulátor, 2 joy, lemezek eladók. Irányár: 35.000 Ft. Cím: Csókán Csaba (06-96-319-943)

• Garanciaszalagos Amiga 500 1.3-as + 512 KB óras memóriabővítő + A-520 TV-modulátor + Noris porvédő, gyári csomagolásban eladó 25.500 Ft-ért. Érdeklődni lehet naponta (délután) a 135-1289-es számon.

• A600 garanciális, 120 lemez, újságok, joy, diskbox. Ár 38.000 Ft. Ugyanitt ZX Spectrum tartozékokkal, kazettákkal. Ár: 7000 Ft. Érd: 270-3377/1322. mellék, Birgésné.

• Amiga 500 (1MB), TV modulátorral, könyvekkel, lemezekkel eladó. Ár: 28.000 Ft. Tel: 52-323-797, Gyurkó Zsolt

AMIGA KERES

• Új lila Simson SR50 robogót eladnám, vagy elcserezném A500 1MB-ra és monitorra. Minden lehetőség érdekel. Ugyanitt Sony TAF419 erősítő, TCFX 170 deck eladó + hangfal. Tel: 32-311-508.

C-64 KÍNÁL

• Eladó C64/II-es + 1541/II-es játékkal + C64-es magnó + diskdoboz + lemezek + kazetták. Ár: megegyezés szerint. Lencse Péter, 2400 Dunaújváros, Római krt. 31. I/3.

• C64 + 2 db magnó + 1541/II floppy + 80 darab lemez + könyvek + lemeztartó + 20 darab kazetta + 1 darab joy. Cím: 6200 Kiskőrös, Alsócebe u. 83. Vízler Krisztián.

• Eladó C64 + reset + magnó + joy + 14 db kazetta + könyvek. Cím: Nagy Tibor, 4700 Mátészalka, Szokolay u. 5. (Árajánlatokat kérek!)

• Eladó C64/I + VC1541/II + magnó + 1 db joystick + szakirodalom + 30 lemez játékokkal. Tel: 1566-186, az esti órákban.

• C64 + floppyra eladó angol tanító szókimondó program. Segítségével játszva tanulhatsz angolul. Ár: 390 Ft + portó. Sándor Lajos, 5836 Dombegyház, Ifjúsági ltp. A/3.

MÁR KAPHATÓ A GONOSZ HERCEG C. JÁTÉKPROGRAMI TELJESEN MAGYAR, VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK, SZÍNES DÍSZDOBOZ, KÉZIKÖNYVI C64 LEMEZEI ÁRA: 649 FT (ÁFA + POSTA AZ ÁRBA). MEGRENDELHETŐ: 0THIS, PF.: 342, 2601 VÁC.

• Eladó C64-hez 300 darab 5.25-ös lemez (70 Ft/db), egyben 14.000 Ft és 40 darab kazetta 300 Ft/db, egyben 9000 Ft. Cím: Csevény Ferenc, Budapest, 1039 Juhász Gy. u. 13. II/15.

• Nem találod valamelyik örökéletűt a sok újságban? Játékok leírását nem tudod, hol keresd az újságban? Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy mit, hol találsz meg. Ugyanitt C128/64 gépre programcsre. 86 választék kazettán, lemezen. 12.000 programból választhatsz. Cím: Járóka László, 1576 Budapest, Pf. 102.

PC CSERE

• Szeretnél PC programokat? Cserélek, válaszbortékeket listát küldök. Kévs János, 6230 Soltvadkert, Pf. 8.

• PC-re programcsere. Válaszbortékeket listát küldök. Kövecs Antal, 6000 Kercskemét, Reviczky u. 4.

• PC-cserél Van: X-Wing, Indy IV, Persia II, Flashback. Keresem: új Sierrákat (Pl. Blue Force, Freddy) Maniac M. II, Dogfight, Space Hulk. Egyszeri Balázs, Pécs, Kisszokó dűlő 20., 7635

PC KÍNÁL

• PC-hez CD lemezek és 120 MB-os steamer kazetták eladók. Tel: 20-20-923, Marosvári Zsolt.

• CD-ROM LEMEZEK ELADÓKI 650 MB egy lemezen! Válaszbortékeket listát küldök. Cím: Reischig Ferenc, 1162 Budapest, Temesvári u. 30. Tel: 06-60-333-781. Fax:

• PC GAME & USER CLUB! Budapest, VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban). Nyitva munkanap 15-19-ig. JÁTÉK, OKTATÁS, CSERE! HA NINCS GÉPED, AKKOR IS GYERE!

• PC-CD ROM-ra originál (csomagolás, stb) játékok kedvező áron eladók. Érdeklődni hétközben 17-20 óra között lehet. Tel: 06-60-325-291, Gergő kérjétek.

• 600 db IBM 5.25 HD lemez a legjobb programokkal 120 Ft-tól eladó. Keresek ESCOM Power Streamerhez intelligens szoftvert. Szalma Sándor, 7300 Komló, Kossuth u. 36. Telefon: 72-481-585.

EGYÉB KÍNÁL

• Eladó 3/4 éves GameBoy + 8 játék: Choplifter, Super Mario, D. Dragon, Tetris, Robocop, B. Fighter, Tennis, T2 + nagytű, lámpa. Tel: 1290-144.

• Olcsó SEGA MEGADRIVE-ok eladók kazettákkal. Írjál ha megadrive-at szeretnél. Cím: Pap Erika, Székesfehérvár, Tóváros ltp. 50. IV. em.

• Eladó SNES kazetták: Tiny Toon 7000 Ft és F-Zero 5000 Ft. Cím: Nuszer István, 4029 Debrecen, Csapó u. 87.

• Nintendo eladói! A bolti hozzátartozók + Mario 3 + Rod Racer. Ár: 14.000 Ft. Érd: 06-76-490-529.

• Olcsón eladnám Commodore VC-20-amat és néhány kazettát. Csere is érdekel. Török Veronika, 9400 Sopron, Szarvák u. 8.

• Végkiürítés! Super Nes-hez Joe And Mac the Caveman Ninja 5000, SlimCity (USA System) 6000, GameBoy-hoz Batman 1800, Fortress 1500, Roger Rabbit 2500, Tennis 1000, Tetris 500 Ft-ért eladók. C64 + floppy + magnó: 16000 Ft. Nagy Roland, 1158 Budapest, Geisler Eta u. 22.

• Eladó SNES-ra a Bulsy c. játék. Ár: 7000 Ft. Ha érdekel írd: Molnár Péter, 2760 Nagykáta, Zárda u. 29/a. Alkudni lehet!!!

• SEGA Megadrive eladó 7 db játékkal. Cím: 2100 Gödöllő, Remsey J. krt. 5. Mészáros Csaba, tel.: 28/330-858.

• Eladó 1.0 MB-os chip bővítő Amiga 500(+)-ba. Ár: 4.700 Ft. Cím: Ferencz Zsolt, 6300 Kalocsa, Zöldfa utca 34.

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdelési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelenítés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

Handwriting practice lines consisting of five rows of horizontal lines. Each row has vertical dashed lines at regular intervals to guide letter height and placement.

SZUPER AKCIÓ

Ha december 15-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és szerencséd van, a karácsonyi sorsoláson 30.000,- Ft-os vásárlási utalványt nyerhetsz, melyet a budapesti vagy a győri 576 KByte Shopban válthatsz be. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG!

- ☐ negyedévre: 500.- Ft
- ☐ félévre: 950.- Ft
- ☐ egy évre: 1.900.- Ft

* Érvényes: 1993 október 1-től

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjete:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132



Rejtvény

Kedves Rejtényfejtők!

Nemhiába került a címlapra, nemhiába foglalkoztunk vele az újság hasábjain: az Aladdin minden idők egyik legnépszerűbb filmje/játéka lesz. Vele kapcsolatos ehavi rejtvényünk is. Kérdésünk: soroljatok fel legalább három szereplőt, aki a játékban is és a filmben is szerepel. Ha figyelmesen elolvassátok Martin leírását, nem lesz nehéz dolgok. Fődíjként egy hatalmas színes poszttert és cu kiűzőket ajánlunk fel. Válaszaitokat az újság címére várjuk!

A múlt havi rejtvény helyes megfejtésel a következők:

A mellékelt képen 24 cég logója volt látható. Nagyon sok helyes megfejtést kaptunk, ami azt jelzi, hogy igen könnyű volt a feladvány. Az eredeti játékprogramot egy Amiga tulajdonos, **Széplaki Szabolcs** nyerte Szegedről. A második fejtörőnkbe egy apró hiba csúszott, ugyanis az első betű kódja egy kockával arébb csúszott a négyzethálóban, ezért csak asszociációval lehetett rájönni a megoldásra, ami a "SZEGASZTOK" című műsor volt. A baki ellenére eddig háromszázhatvanöt megfejtés érkezett, melyek közül **Böszörményi Kristóf** levelét húztuk ki, aki szintén Amiga tulajdonos. A szerencsés nyerteseknek gratulálunk, nyereményeket postáztunk.

①	②	③	④	⑤	①	⑥	③	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑤
⑫	⑧	⑩	⑧	⑬	⑥	③	①	⑤	⑨	⑩	⑪			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14						15	16		17	18		
19			20			21			22			
		23		24					25			
26						27						
28			29			30				31		
32		33		34								
35			36			37			38	39		
40		41				42			43			
	44					45			46			
47						48			49			
50						51			52			
	53					54			55			
56						57			58			
59						60			61			
62						63			64			
65						66			67			
						68			69			

Kedves Olvasók! A múlt havi rejtvény sikere biztosságot ad, hogy az új formájú feladványok is népszerűek, ezért ebben a számban is hasonló típusú rejtvényt állítottunk össze. A helyes megfejtés egy szlogen, amit már igen sok helyről ismerhettek. Ennek megfejtését várjuk az újság címére. A három szerencsés nyertes eredeti programot nyer, ezért a géptípusokat ne felejtsetek a borítékra ráírni.

Vízszintes:

1. Számítógépgyártó óriáscég 9. Remek keverve 14. Kémiai elem 15. Holland és osztrák gépkocsik jele 17. József - humorista 18. Európa Kupa 19. Részvényszerűség 20. Felvágó 22. Zaccó 24. Óra része 25. Sok magyar vendégmunkás dolgozik itt 27. Becézett Timea 28. Lapul vége 29. Ezidáig 31. Csak cipőgyártó, visszafelé 32. RFA 33. Kevert Bea 34. Olasz, új-zélandi és libanoni gépkocsik jele 35. Azonos betűk 36. Gróf eleje 37. Országos Erőbészeti Intézet 38. Siet keverve 40. SCSY 42. Ország repülőgéptípus 43. Óda egy nemű 44. Robbanóanyag 45. Elalszik 47. Olasz folyó 48. Arzén vegyjele 50. Kevert Ránó 51. Evőeszköz 53. Olasz és új-zélandi gépkocsik jele 54. RVMJA 56. Játékgépgyártó cég 58. Alattomos 59. Rádium vegyjele 60. Nem erre 61. Ausztrál sütemény 62. Csapadék 64. Azonos betűk 65. Dióda 67. Ország Ázsiában 68. Híres magyar író

Függőleges:

1. Legendás C64-es ügyességi játék 2. Kevert OKÉ 3. Mangán vegyjele 4. Francia vadászgép 5. Kivülálló, angolul 6. Depeche Mode 7. Ránézó egy nemű 8. Alapvető 10. Szabót rendbe tevő 11. Fogyasztásra alkalmatlan 12. Kikötő (+ ékezet) 13. Eső ellen véd 16. Végtelen alumínium 20. Saját kezűleg 21. Hiányos Peti 22. Tanú egy nemű 23. Hiányos Mazda 26. Időt elpazarolja 27. Tóga egy nemű 30. Virágnev és leánynev is egyszerre 34. Dolgozó is van ilyen 36. Iskolában használt tárgy 39. Kiállítási terület 41. ünió - a Föld legnagyobb országa volt 42. Indián törzs 46. Leánynev 47. Végtelen patron 49. Mérőeszköz 52. Danol keverve 53. Elfüró 55. JSEA 57. Kiejtett betű 58. Az egyik szülő 59. Régi hossz mérték egység 63. Ugyancsak, fordítva 64. Olló fele 66. Erbium vegyjele

Dr. Agy
Dr. Agy

Észbontó

nyújthat téli estéken.

Mint már említettem, az ehavi repertoár igen szegényes, de nem síralmas. Ennek bizonyítására utolsónak hagytam egy igazi csemegét az X-Amples Architectures jövőhéből. Aki egy kicsit is ismeri a C64-est, az tudja hogy ez a név

melletti faj (amely az alkotót ábrázolja)

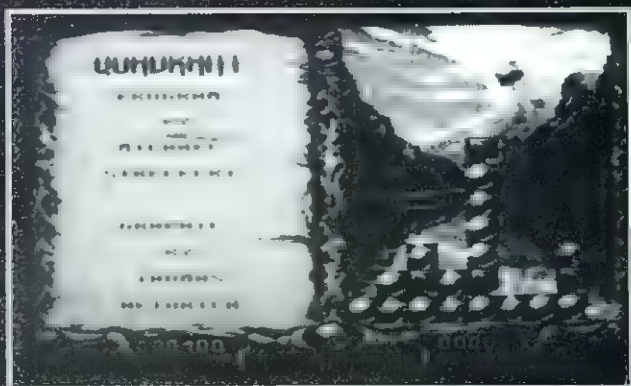
örömet,

bánatot, vagy körörvendését is kimutatja: mosolyog, ha jól okoskedtünk, szomorú képet vág, ha bánók voltunk, és kiröhög, ha valamit nagyon elbaltáztunk.

Másodiknak egy langyel produkciót vesézek ki, alias Megatron-1, amely egy ősrégi ötletet pedzeget, de valamelyest új köntösbe bújtatva: Gondolom mindenki ismeri (sőt, már a könyökén jön ki) azt a típusú játékot, amelyben a képernyő egyik feltekáján felépített alakzatot kell a mi oldalunkon

is összeheszkábálni egy adott mozgatósi elv alapján. Jelen esetben ez az elv igen egyszerű: egy pöttyöm űrhajót formázó ikonnal a játéktér valamely kövőre klikkelve a megérintett kő és a négy égtől felő mellett lévő kockák az ellenkező oldalukat mutatják felfelé. Ezzel a forgatással kell összehelyeznünk a másik oldali alakzatot. Mivel az órák vászós sebességgel perognak a homoksző-

mek, ezért minden lépésünket meg kell fontelnunk, mert egy rontott lépést még helyre tudunk pofozni, de 3-4 lépés után már akkor óskóaszt hozhatunk létre, hogy az életben nem keveredünk ki belőle. Ha a grafikát nézom, akkor kifejezetten primitívnek mondanám az anyagot, de ez mit sem von le az értékéből, ugyanis remek szórakozást



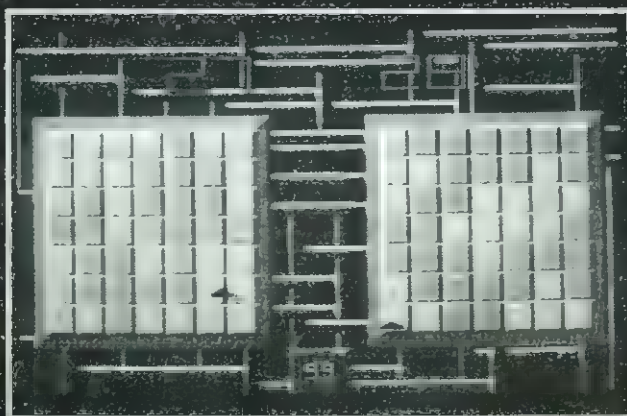
garancia a bravúros grafikai és esztétikai összehatásra, legyen szó akár akció-, mászkálás-, avagy logikai játékról. Így van ez a Quadrant esetében is, amely a csapat/cég/vállalkozás legújabb kreációja. Mint a mai játékok 99%-a, ez is a gyökerekből táplálkozik, azaz egy régi játék újbóli feldolgozásáról van szó. Biztosan sokan ráismernek a régi ötletre: ketten, vagy a gép ellen egyedül játszható játék, amelyben az a cél, hogy a lehulló kövőkből 4 darabot egymás mellé, alá, vagy átlósan egymáshoz illesszünk, mire azok elporladnak és pontszámunk ezzel arányosan nő. Természetesen ezt ellenfelünk megpróbálja megakadályozni és ott tesz be nekünk, ahol csak tud, miközben a saját bástyáit építgeti. A játékot színesítendő, gyakorta nemcsak a saját színű golyókat kell elhelyeznünk, hanem ún. varázsgyémántokat is, amelyek igen misztikusan és kiszámíthatatlanul viselkednek, mikor földetérnek. Lehet, hogy felat emel az eddig felépített alakzatra, lehet, hogy az előzőleg már beépült faldarabkákat felrobbantja, de az is lehet, hogy kövő válik, vagy a mi, vagy az ellenfél alakzatait erősítve ezzel. Néha, teljesen váratlanul, faldarabkák hullanak az égből, amelyek gyakorta fejfájást okoznak, mert a nyerő négyesünket golyólyra vágják. Minden menet adott számú kő lehullásáig folyik (számukat közepén láthatjuk) és az nyer, aki az utolsó kő lehullásakor jobban áll ponttilag. Mit mondjak még? A játékot igényesen kivitelezett háttérgrafikák, jól megkomponált zenei betétek és hangeffektek kísérik. Kellemes szívfolt a kissé megkopott palettán.

Z

A z ehavi Észbontóban nemigen dúskálunk az anyagokban, de így legalább jobban ki lehet vesézni őket. Elsőként egy számomra újdonságnak számító C64-es feldolgozást kaptam lencsevégre, amely ősi ötletből táplálkozik, igen egyszerű, de eddig páratlanul áll a 8-bites logikai játék történelemben. A neve, Budbrain, nem sokat árul el a játékról, pedig biz-



tosan mindenki ismeri. Adott egy 10*4 helyből álló tábla, amelynek végében egy paravánnal fedett rész található. E mögé rejt az egyik játékos (jelen esetben a számítógép) egy 6 színből álló kombinációt, amit aztán nekünk 10 lépésben ki kell talál-nunk. Minden egyes próbálkozásunk után a gép kiértékelési tippünket aszerint, hogy hány szín helyes a tippetből és ezek közül hány van jó helyen. A kapott pontszámok alapján aztán nekünk kombinálnunk kell, hogy melyik szín lehetett helyes és melyik volt jó helyen, esetleg mindkettő. Ha a 10. lépés előtt kitaláljuk, akkor örülhetünk, ha nem, akkor valamit elnéztünk, vagy abszolút tehetségtelenek vagyunk a játékhöz. A program érdekessége még, hogy a tábla





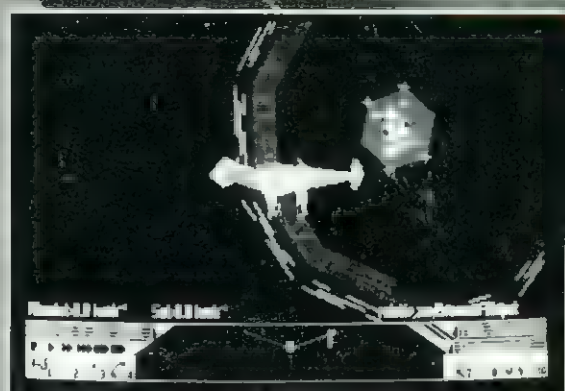
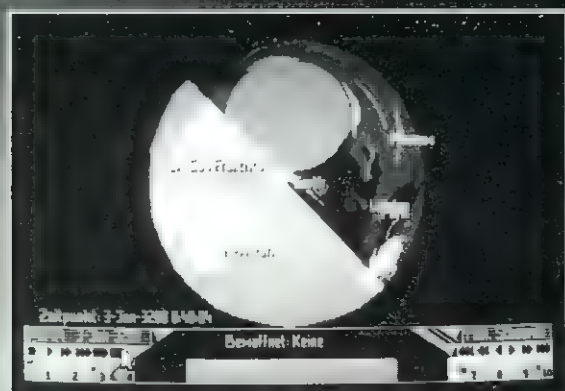
Vágre! Sokéves, reménytelennek tűnő várakozás után megjelent a nagysikerű, feledhetetlen Élete hiteles folytatása. A program sokkal tágabb univerzumban jár: szűdök, végtelen lehetőségek állnak előttünk, hiszen több millió bolygó és csillag között bolyonghatunk, melyek közül több tízezer fel is fedezhető, midőgyikre meg is látogatjuk, beröplöhetünk légkörébe, leszállhatunk rá, sőt még a naplementét is megvárhatjuk (és nem vice!)

A játék elején kiválaszthatjuk az indulás helyét, melyek a következők lehetnek: ROSS 154 (az újraindítás kezdőpont, hiszen a legdúsabban felszerelt hajóval innen kezdhatunk); MARS (házaszeretettől indulhatunk a Naprendszerből is, az előbbi úrhajó szerényebben felszerelt változatával); LAVE (az Előbbiektől ismert Cobra Mk III-al indulhatunk útnak, nem túl rossz felszereléssel); utolsó kimentetti állás; egy kiválasztott kimentetti állás (ha az utolsó állásmentés épp egy rakétával való konfliktus előtt történt). A választás után azonnal a játékba csapunk, kissé tehát az irányítást és a műszerrel:

a műsorfelelő az ACTUAL a pillanatnyi, a SET pedig a beállított sebességet mutatja (tehát a hajó "úllendül"), az ALT a bolygófelszíntől való távolságot, a RELATIVE TO pedig azt mutatja, hogy melyik égitest vonzáskörében vagyunk. A következők sorban a dátum olvasható, alatta pedig egy érdekes műszer, az időgyorsító, mellyel lerövidíthetjük az utazási időt, vagy le is állíthatjuk azt, hogy például a sebességváltózatással a veszítsünk értékes másodpercekre. A jobb oldalon elolvashatjuk azt, hogy épp milyen néből szemléljük a világot (a pilótárukból, kívülről - ilyenkor a +, - és a kurzorgombokkal változtathatjuk a szemzőgöngyöket - vagy éppen hátrafele). A legalsó ikonsorral majd később.

- Az űrhajó! az A-lál, Z-le, < jobbra, > balra gombokkal irányíthatjuk, az Enterrel odhatunk gázi, a jobb Shifttel fékezhathatunk és tolatathatunk. A beépített lézervizor a Source-nál szűrhető ki.

Létszám az ikonokat, melyeket az egérrel vagy az F1-



ca. 13-tal számíra van meggyünk, mert annak nincs
sem funkciója, csak a torkánál.

A következő ikon (F7) a motor kikapcsolására, az esetleg vásárolt autopilóta bekapcsolására – ha van kijelölt rá! – vagy a kézi vezérlés bekapcsolására szolgál. Ha autopilótánk rálpontjának egy úrbázist jelölünk meg, az automata kör leszállási engedélyt, kiengedi a kerekakat és bedokkal – persze az előző részhez hasonlóan

Itt is el-
száll néha a
computer és szé-
pen nekinyagít a fal-
nak, tehát nem ért figyelni.
Az utolsó alatti ikonnal orszá-
got jelöl ki vagy húzzunk ki a
kerékeket, melynek az úrbem-
álló szállásdósa nem tesz jól,
tehát ilyenkor nem ért behúzni
azt (F9). Az utolsóval pedig segítő
szövegeket csatlakoztatunk a képernyőre
(bolygók és űrhajók neveit a könnyebb
azonosítás érdekében).

Lássuk most részletesen az egyes ikonok kezelését:

- Az F2 egyszerű megnyomása a térképet hívja elő, mellyel a naprendszer közötti vándorlást irányíthatjuk. Itt a térképen a jobb gombot nyomva tartva mozgathatjuk az egeret, elforgathatjuk a nézetet. Az alaphelyzeten a C gomb megnyomásával hívhatjuk vissza. Az F6 megnyomásával az éppen kijelölt rendszerrel hívhatunk be egy újabb ikonokat tartalmazó adathalmazt. Az egyes bolygókra mutató megjelölések közül, néhány felesleges adatot (keringési idő, stb.) valamint a rajtokkal található kikötési neveket - mármint hullókat és üstöslőket - az F7-el meg-

...mértékig a
...ormájára
...gye, illetve
...), melynek
...leg független
...szintén áll, míg a
...közeli térkép
...be (erről majd később). Ha a nagyterképen
F7 és F8 gombokkal ki-be zoomolhatunk
pedig ki-be kapcsolhatjuk a segítségokat (le
mutató segédvonalak, alapsík rácszata, a leg
ban használni kereskedőutakat jelző vonalak, és
ARC-RE felirat).

- Ha a térkép ikonját még egyszer megnyomjuk, a pil-
lanatnyi tartózkodási helyünk közeli tér-
képét hívhatjuk be - erre
vagy az előző

pontra is volt lehetőségünk. Itt jelölhetjük ki a pontos célpontot, ahol le akarunk szállni. Ezt azért csak a tartózkodási helyünkön tehetjük meg, mert egyébként OUT OF RANGE feliratot kapunk. A részletes térképpel is lehet közeleltetni/lövellíteni a nézőpontot (F7-F8), az F9-cel a keringési pályák és a bolygónevek megjelenítését kapcsolhatjuk ki-be. Az F10-zal betárolhatunk egy

célpontra az autopilóta computerébe, ha egy bolygóra a bal clickkel mutatunk. Egyébként szintén bal clickkel hozhatunk be egy ógitestet a képernyő közepére, jobb click+egér segítségével pedig elforgathatjuk a térképet.

- Az F3 gombbal többször megnyomva hívhatjuk elő saját adatbankunkat. A hűtő adatai közül elolvashatjuk típusát, hajtóművének

[illegible]

A Belkairn Board-el a fekete fuvarok várak üzenetét
elvetették el. Találhatunk itt mindent, mi szom-szójuk
ingere: elvesztett emberek felkutatására vál-
latlanulunk. Kisebb csoportok vagy csoportok szál-
lítását vállalhatjuk el, esetleg felvesszük egy ki-
származott, a hajózási munkát lehet szállítani. ha

- A telefon-ikont egy átirányításra beállított
va bekapcsolódhatunk az információhálózatba.
Kérhetünk felszálási engedélyt (Launch Request), el-
hefünk a sarki butikba venni egy új hajót vagy fel-
tuningolni a régi (Shipyard), elolvashatjuk az új híreket
(Bulletin Board) vagy vehetünk/adjhatunk valamit a
piacon (Stockmarket).

szervizelhetünk egyet (teljes vagy részleges felülvizsgálat, esetleg csak a sérült részek javítása. A program figyelmztel, hogy évente egyszer jó, ha csinálhatunk egy nagygenerálózást: a legutóbbinak a dátumát el is olvashatjuk itt).

gyilkosság vagy kémkedés is. Ha egy küldetés megtetszik, annak gombjára rákattintva bővebb felvilágosítást kérhetünk róla keresztesként a felületével (lesz-e gond a fennvaló hány századdal szemben és benne szó, miért fizet ennyit, talán rajongót valamit előle? Ezenkívül elkérhetjük a pénzt is előre is - az egészet nem adjuk vissza is később a vállalkozásból). Minél magasabb az Elite-besorásunk, annál veszélyesebb a megvédelmezett küldetéseket szerezhetünk magunk

A játékokban a módosított és a régi kártyaszámok módosítók, persze ott is meg kell, hogy legyen a kártya felszerelésünk, hajóink és a kártyák. Ezek a módosítók a következők lehetnek:

KERESKEDES: a szőlő termesztésével, egy rakodó
helyről az értékesítő-fogyasztóval költözés
ellátott hajó kell csak a meg
vezetésére: azaz: a

TAXIZAS/HÁZHOZSZÁLLÍTÁS: ■ Bulletin Board küldetésait végrehajtva gyűjtögethetünk némi pénzmögol. Nem árt, ha van néhány extra utaskabinunk - a csomagoknak nem kell sok hely.

BÉRGYILKOSSÁG/KÉMKEDÉS: köl-
lően magas beosztással a hadsereg
kötelekezéshez csapódhatunk néhány gyors akció ere-
jéig. Nagyon veszélyes belevágni, mert persze az a
katonai tömörülés, mely ellen éppen ténykedünk.



- **BÁNYÁSZAT:** Fuel Scooppal és Mining Lászerrel, nyugalmasan szedgethetjük össze a kőszálló aszteroidák tartalmát. Vásárolhatunk bányászserkőt is, melyet egy bolygó felszínére telepítve kiindozhatjuk annak kincseit.

A játék minden tekintetben felülmúlta elődjét. Hatolmas a bejárható terület, a szerző szerint három hónap folyamatos játék se lenne elég ahhoz, hogy mindenhol vehessünk egy "ITT JÁRTAM" pótlót. A felszerelések listája is kibővült, megtalál-

ható a bonyósztroidról kezdve az ellenfél hyperigrációjá-
nak célállomását kielemező Hyperspace Cloud Analyserig
minden, mi számunkra ingere. Naponta lecsöréltetjük
örvénjeinket egy vadonatújra, mályval az első részben
csak ellenfélként találkoztunk. Hetvenfajta küldetés

ÖSSZHATÁS
98%

TESZTELVE: AMIGA *486*
VERZIÓK: AMIGA PC

A jégkorongot eddig eléggé elhanyagolták a programgyártó nagyhatalmak. A Face Off óta tudtommal még csak említésre méltó próbálkozás sem látott napvilágot. Szerencsére az Electronic Arts most szakított a hagyományokkal és elkészítette minden idők legnagyobb jégkorongjának PC-s változatát. Az átírás tökéletesen sikerült. A látvány és a hangeffektusok egyszerűen magukkal ragadnak, órákon át kergetem a korongot, mérgeződök a kimaradt helyzetek után és a játékosokkal együtt ünneplem a győzelmeket. A játékban minden benne van, ami a jégkoronghoz kell. Van bodicsek, kiállítás, buli, las, túlütés, s olykor még a bíró is hanyatt esik, ha eltalálja egy erős korong. Szabálytalanság esetén a kapus, mint a szél, lerohan a pályáról, hogy helyette is csatár jöjjön be. A közönség pedig úgy tombol, hogy beleremegnek a falak.

A meccs képernyőjén alul látjuk a harmadokból eltelt időt, mellette kétoldalt pedig az egyes sorok állapotát. Az éppen pályán lévő sort piros szín, a fáradást pedig a fokozatosan rövidülő csik jelzi. Kiállítás esetén a csíkok helyén a kiállításból hátralévő idő látszik. A program billentyűzettel, sőt egérrel is irányítható, de szerintem az eredményesebb játékhoz szükségünk lesz egy botkontrollra. Billentyűzetten ugyanis egyszerűen tíz gombot kell nyomogatnunk. A numerikus billentyűzet számaival emberünket mozgathatjuk, az Insert gombbal passzolunk, az Enterrel pedig löni tudunk (természetesen passz és lővés közben is a számokra vagy

a nyilakra kell tapadnunk, hiszen így befolyásolhatjuk a korong irányát. Védekezés közben az Inserttel választhatjuk ki, melyik játékosunkat irányítjuk. S ha ez valakinek még nem lenne elég, akkor jönnek a cserék. A négy lehetséges sorból az éppen pályán lévő az F1-F4 (hazai), illetve az F5-F8 (idegenbeli mérkőzéseken) billentyűkkel választhatjuk ki. Emberelőnyben vagy hátrányban persze csak két sor áll rendelkezésünkre. Cserélni játék közben is tudunk, de érdemes vele megvárni a holtidőket. Egérrel még cifrább a vezérlés, hiszen ekkor egy zöld nyíl mutatja, merre halad, passzol vagy lö emberkénk és nekünk ezt a nyílat kell a megfelelő irányba állítanunk. Eközben az egyik tűzgomb passzol, a másik pedig lö.

A meccseket körülvevő menük szerintem egy kicsit bonyolultra sikeredtek, a lehetőségek közül csak az érdekesekeket írom le. A központi irodában kezdhetünk el egy új bajnokságot (New League) vagy rájátszást (New Play-Off Series).

köszétek fel a fehérneműt, hiszen a program nagy előnye, hogy nem csak gyönyörű, hanem nagyon jól játszik. Szóval nem lehet megenni.

TEMESVÁRI TIBOR

ICE HOCKEY

A bajnokság kezdetén beállíthatjuk a meccsek hosszát, a különböző szabályokat és a rájátszás meccseinek számát. Ezután mindig, mikor játszani kezdünk, először be kell töltenünk a bajnokságot (Open), majd át kell mennünk a naptár menübe (Next League Game). Itt az egyes hónapok menetrendjét látjuk, s a következő meccs megkezdéséhez csak rá kell bökni a meccs napjára. A meccsek előtt először mindig egy statisztikát kapunk, mely a két csapatot hasonlítja össze. Innen mehetünk az öltözőbe, ahol a sorokat kell összeállítanunk (Home vagy Away Lines), vagy egyenesen a pályára (Play).

A sorok összeállításánál előbb ki kell választanunk a pályára lépő embereket (a pihenőket piros szín jelzi). A Roster pontban a Dress Player-rel szerelést adhatunk egy kijelölt embernek, a Scratch Player-rel pedig visszavehetjük azt. Ezután meg kell adnunk, hogy melyik játékos melyik sorba kerül. Itt találunk négy támadó, három védő és két-kelet emberelőnyben, illetve emberhátrányban játszó sort, ezért egy játékos több helyen is szerepelhet. A játékosok jobb megismeréséhez érdemes előbb végigböngészni a statisztikájukat. Ha ebben a listában valakire rábökünk, akkor róla egész részletes információkat kapunk.

A szünetekben vagy meccs közben az Esc hatására a sajtópáholyba jutunk. Itt a sorok változtatása mellett legérdekesebb, hogy visszaneézhetjük az utolsó néhány jelenetet (Action Replay), sőt ezeket lemezre is felvehetjük. A meccsek után érdemes visszatérnünk a központba. Itt a League Manager pontban a Merge And Update Team Databases parancsra a gép lejátsza a többi meccset, majd módosítja a táblázatokat és az összes statisztikát. Ezután már napra kész góllövőlistát, kapuslistát és sok más

kapunk. Ennyi szerintem elég, hogy mindenki kipróbálja a játékot és bele-szeressen. A többi lehetőség pedig utána úgyis egyértelmű lesz. Addig pedig



ÉRTÉKELŐ

	90%
	85%
	80%
	50%

ÖSSZEHATÁS

88%

TESZTELVE: PC

TESZTELVE: PC

A KASTÉLY

Kiadja az 576 KByte



Ismered a legújabb videojátékaidból ismert repülőket, autókat most meg is építheted kislében! Keresd fel modellszaküzletünket, ahol mindezeket és még sok-sok más megtalálasz (harci járművek, motorkerékpárok, hajók, stb.)

Cégünk: **Replica Kft.** - Budapest, Rózsák t. 11. sz. 11. emelet

Az alábbi rejtvény megfejtését cégünk címére, Replica Kft., 1165 Budapest, Jókai M. u. 4. sz. alá kérjük elküldeni.

A megfejtés beküldésének határideje: 1993. december 31.ig. Az értéktű makettet szolgáltatjuk.

Beküldési határidő: 1993. december 31.ig.



A Replica Kft. jóvoltából fantasztikus rejtvényben vehetnek részt a modellező kedvű számítógép tulajdonosok.

Kérdésünk: milyen típusú repülőgépek és sportautók kaphatók a számozott képeken, és melyik számítógépes játékból lehetnek lezárva?



CE.S.

NEWS



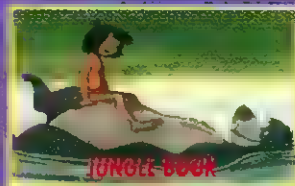
ACTIVATOR



FATAL ENFORCERS



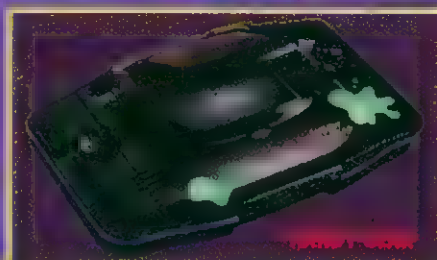
JURASSIC PARK



JUNGLE BOOK



DUNE



Természetesen az idén is megrendezésre kerül a világ legszínyvonalasabb elektronikai show-ja Chicagó-ban, a CES. Itt minden évben olyan újdonságokat mutatnak be a cégek, melyek rendszerint forradalmasítják a videojátékok történelmét. A hatalmas területen folyó kiállítás a szórakoztató elektronika minden területét felöleli; pontosabban azokat, melyek a számítástechnikával kapcsolatosak. Konzolok, számítógépek, szoftverek, hardverek, játékok és kiegészítők csupa olyan cucc, melyektől eláll az érdeklődők szája. Ez az a szakkiállítás, ahol a nagy cégek első ízben mutatják be felteve őrzött fejlesztéseiket. Most magaróbbak néhány olyan infót leadni, melyek a SEGA-val voltak kapcsolatosak:

Elkészült végre az első hazavihető Virtuál-Komfort egység, amely ráadásul MEGADRIVE-hoz is kapcsolható. A VICTOR MAXX nevű "szemüveg" teljes elő-belso része képernyő, a fülrésznél pedig szuper sztereó hatású hangszórók vannak. A hirdetések szívóvívny felbontású grafikát és drámai hatású hangzást ígérnek. Azt hiszem a cucc óra igen "szórény" lesz, és a hozzá való játékoknak is megkórírk majd az árái.

Az addigi nem igazán tökéletes MD szimulátorok után szinte felülmúlás lesz a MICROPROSE repülés játéka, az F-15 II.

Az Aladdin után a DISNEY befolyogati a "Szép és a Szörnyeteg" és a "Dzsungel könyve" átkonvertálásába is.

Új amerikai örület van kitörőfélben. Várgya a "LIFESAVERS" fantáziatitvő cukorka, melynek papírjáról SONIC viogyorog ránk. A mindenféle gyümölcsziben kapható cuki szepogatótása közben állítólag a játék is gyorsabban megy.

A SEGA amerikai részlege új irányítót fejlesztett ki, melynek neve ACTIVATOR. A 8 szögletű földre helyezhető keret fellelé bocsátja ki infravörös sugarait, "felszerűen". Ha kézzel, lábbal vagy bármely testrészünnkel megtörjük a sugarakat, azt az ACTIVATOR érzékeli. A különböző oldalak érintése különböző joy+gomb megnyomásoknak felel meg. A speciálisan ACTIVATOR-ra fejlesztett stuffok mellett olyan játékokhoz is jó, mint a FATAL FURY, a STREETS OF RAGE, a STREET FIGHTER 2, az ETERNAL CHAMPIONS és a BEST OF THE BEST.

A szuper digitizálék MEGA CD játék, a LETHAL ENFORCERS dobozoban a disc-en kívül még egy érdekes dolog található, egy műanyag "Magnum" pisztoly. Ez helyettesíti a joystickot.

Amíg a GAME GEAR 2 végleges változata el nem készül, az ériatettek kénytelenek lesznek beérni a HANDY GEAR nevű kiegészítővel, amely halálos formájává teszi a GAME GEAR-t, plusz vízállóvá! Játék a medencében, kétszeres nagyságú képernyőn, csúcs ez az érzés!

Nem kell tovább várniuk a stratégiai játékokat kedvelő SEGA-soknak, érkezik a DUNE MEGA CD verziója! Veszett 3D, audio zone és digi beszéd.

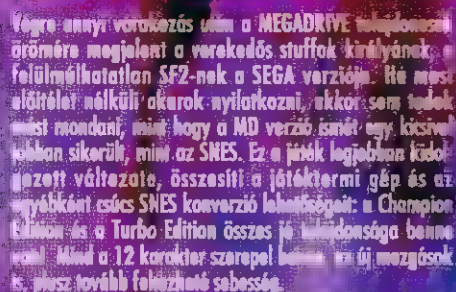
Mivel a JURASSIC PARK MD változata nem volt a legjobb, a CD átíratra sokkal nagyobb gondolt fordítottak. Nézzétek meg ezeket a képeket! A játékok saját szemszögünnkből látjuk a parkot, kedvünnkre bolyonghatunk benne...

MARTIN

MORTAL KOMBAT

Azt hiszem, hogy az arisztokraták MORTAL KOMBAT játékban való az a lényeg: "Virus kill" a MEGADRIVE verzióhoz. Kiválóan lehet vele játszani: a lendületigényes, ahol a jó szöke elvált a szökelet, nyomat meg a gombokat a kiegészítő segítségével. A BACARZ.

EXKLUZÍV



Aki esetleg nem ismerné az alapötletet, a játékos egy harcost irányít, kinek fő célja, hogy elnyerje a "Világ Utcai Harcosa" címet. A többi nevezővel miad-mind meg kell nyernie, s legalább 2. menetet meg kell nyernie. Hat alap lényegű mód van, melyek a joy gombjával hívhatók elő.

Mivel a MD irányítóján csak 3 pomb van, az útsók és rugások között a START-tal várhatunk. Háromfélét gyenge START-nal, erős - útsók van, és START-nal, illetve ugyanazek a rugások is. Mivel így a profi játékosoknak nehéz megszokni a irányítást, érdemes beszerezni egy 4 pombos SEGAT-ot.

VERSEZSEK az első 24 magos
10 m. Az első kör
(3) 16 magosra siker-
esült.

**Az egyesített
látelektromos gépet és
az SNES változatát, s
még plusz dolgok is
várnak bennre.**

On van mindjert
az intro, amely csak a M

A kezdőképernyőn egy menüszelegéből lehet kiválasztani a témakört, ami szintén egyedülálló.

Az **OPTION** állítás: mondjuk nem olyan egyszerűen állít be az újat benne van.

Induláskor eldönthetjük, hogy egyből vagy kettőn akarunk-e játszani, és ott van az extra csoportos vetekedési lehetőség is!

Ha ezt a csoportot témát választjuk, játszhatunk a

A közérdeklősnek
először is egy mony-
nyi kártyát akarunk
szerezni.

Megadjutjuk, hogy mekkora legyen a támadási erősség és milyen legyen a háttér.

Szuper lehetőség, hogy
ki/beküldjétek a szed

A verseny egyik legélményesebb pillanata: Ryu. Stilusa a shotokan katonai tisztségviselője, aki a versenyen részt vesz. A verseny egyik legélményesebb pillanata: Ryu. Stilusa a shotokan katonai tisztségviselője, aki a versenyen részt vesz.



A black and white photograph showing a large crowd of people gathered on a street. In the background, a large, multi-story building with a prominent central tower or clock tower is visible. The scene appears to be a public demonstration or a large gathering. The image is somewhat grainy and has a historical feel.

1. **Identify the main idea** of the passage.



lat akuszo megbesz-

Hand Slap (utes gyron nyokowa), **Samo Torpedo**



kommandó
Sonic Boom
(hát) **hát**
előre-túl
Flash Kick
fel-rúgás
Knee Thrust
csípőgörcs
széles körű
széles körű

Blanka, a
new garden
in Vorlanka
in the
Tomaszów
district.

Bhakti Yoga means Yoga from
 devotion. Bhakti Yoga means
 devotion to God. Bhakti Yoga
 means devotion to God. Bhakti
 Yoga means devotion to God.

Tests: Bomb, Lateral, & this bomb
 Lateral Bomb, 1940 (see p. 10)

(1) **Upper Lip:** Dashing Upper
 Lip (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100) (101) (102) (103) (104) (105) (106) (107) (108) (109) (110) (111) (112) (113) (114) (115) (116) (117) (118) (119) (120) (121) (122) (123) (124) (125) (126) (127) (128) (129) (130) (131) (132) (133) (134) (135) (136) (137) (138) (139) (140) (141) (142) (143) (144) (145) (146) (147) (148) (149) (150) (151) (152) (153) (154) (155) (156) (157) (158) (159) (160) (161) (162) (163) (164) (165) (166) (167) (168) (169) (170) (171) (172) (173) (174) (175) (176) (177) (178) (179) (180) (181) (182) (183) (184) (185) (186) (187) (188) (189) (190) (191) (192) (193) (194) (195) (196) (197) (198) (199) (200) (201) (202) (203) (204) (205) (206) (207) (208) (209) (210) (211) (212) (213) (214) (215) (216) (217) (218) (219) (220) (221) (222) (223) (224) (225) (226) (227) (228) (229) (230) (231) (232) (233) (234) (235) (236) (237) (238) (239) (240) (241) (242) (243) (244) (245) (246) (247) (248) (249) (250) (251) (252) (253) (254) (255) (256) (257) (258) (259) (260) (261) (262) (263) (264) (265) (266) (267) (268) (269) (270) (271) (272) (273) (274) (275) (276) (277) (278) (279) (280) (281) (282) (283) (284) (285) (286) (287) (288) (289) (290) (291) (292) (293) (294) (295) (296) (297) (298) (299) (300) (301) (302) (303) (304) (305) (306) (307) (308) (309) (310) (311) (312) (313) (314) (315) (316) (317) (318) (319) (320) (321) (322) (323) (324) (325) (326) (327) (328) (329) (330) (331) (332) (333) (334) (335) (336) (337) (338) (339) (340) (341) (342) (343) (344) (345) (346) (347) (348) (349) (350) (351) (352) (353) (354) (355) (356) (357) (358) (359) (360) (361) (362) (363) (364) (365) (366) (367) (368) (369) (370) (371) (372) (373) (374) (375) (376) (377) (378) (379) (380) (381) (382) (383) (384) (385) (386) (387) (388) (389) (390) (391) (392) (393) (394) (395) (396) (397) (398) (399) (400) (401) (402) (403) (404) (405) (406) (407) (408) (409) (410) (411) (412) (413) (414) (415) (416) (417) (418) (419) (420) (421) (422) (423) (424) (425) (426) (427) (428) (429) (430) (431) (432) (433) (434) (435) (436) (437) (438) (439) (440) (441) (442) (443) (444) (445) (446) (447) (448) (449) (450) (451) (452) (453) (454) (455) (456) (457) (458) (459) (460) (461) (462) (463) (464) (465) (466) (467) (468) (469) (470) (471) (472) (473) (474) (475) (476) (477) (478) (479) (480) (481) (482) (483) (484) (485) (486) (487) (488) (489) (490) (491) (492) (493) (494) (495) (496) (497) (498) (499) (500) (501) (502) (503) (504) (505) (506) (507) (508) (509) (510) (511) (512) (513) (514) (515) (516) (517) (518) (519) (520) (521) (522) (523) (524) (525) (526) (527) (528) (529) (530) (531) (532) (533) (534) (535) (536) (537) (538) (539) (540) (541) (542) (543) (544) (545) (546) (547) (548) (549) (550) (551) (552) (553) (554) (555) (556) (557) (558) (559) (560) (561) (562) (563) (564) (565) (566) (567) (568) (569) (570) (571) (572) (573) (574) (575) (576) (577) (578) (579) (580) (581) (582) (583) (584) (585) (586) (587) (588) (589) (590) (591) (592) (593) (594) (595) (596) (597) (598) (599) (600) (601) (602) (603) (604) (605) (606) (607) (608) (609) (610) (611) (612) (613) (614) (615) (616) (617) (618) (619) (620) (621) (622) (623) (624) (625) (626) (627) (628) (629) (630) (631) (632) (633) (634) (635) (636) (637) (638) (639) (640) (641) (642) (643) (644) (645) (646) (647) (648) (649) (650) (651) (652) (653) (654) (655) (656) (657) (658) (659) (660) (661) (662) (663) (664) (665) (666) (667) (668) (669) (670) (671) (672) (673) (674) (675) (676) (677) (678) (679) (680) (681) (682) (683) (684) (685) (686) (687) (688) (689) (690) (691) (692) (693) (694) (695) (696) (697) (698) (699) (700) (701) (702) (703) (704) (705) (706) (707) (708) (709) (710) (711) (712) (713) (714) (715) (716) (717) (718) (719) (720) (721) (722) (723) (724) (725) (726) (727) (728) (729) (730) (731) (732) (733) (734) (735) (736) (737) (738) (739) (740) (741) (742) (743) (744) (745) (746) (747) (748) (749) (750) (751) (752) (753) (754) (755) (756) (757) (758) (759) (760) (761) (762) (763) (764) (765) (766) (767) (768) (769) (770) (771) (772) (773) (774) (775) (776) (777) (778) (779) (780) (781) (782) (783) (784) (785) (786) (787) (788) (789) (790) (791) (792) (793) (794) (795) (796) (797) (798) (799) (800) (801) (802) (803) (804) (805) (806) (807) (808) (809) (810) (811) (812) (813) (814) (815) (816) (817) (818) (819) (820) (821) (822) (823) (824) (825) (826) (827) (828) (829) (830) (831) (832) (833) (834) (835) (836) (

Maryland State Archives

Signed by the American Psychological Association
DATE: _____ TIME: _____

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



MARTIN



GA

ADDITION

1993 DECEMBER / IV. ÉVFOLYAM

KByte

23

Aladdin

SEGA

Abban a pillanatban, amikor megláttam az ALADDIN című játék MEGADRIVE változatát eldöntöttem, hogy mindenképpen 2 oldalt szentelek neki a SEGA rovatban. Ennek az az oka, hogy ennyire csodálatos játék még nem született videojátékkra!!! Elbújhat az SNES a 256 színével meg a 3D-s mozgásával, de a KONAMI-nál meg a CAPCOM-nál is elgondolkozhatnak - az ALADDIN-nal a DISNEY bebizonyította, hogy a MEGADRIVE-on ő az abszolút király!

A rajzfilm éppen a cikk készültének napjaiban került az amerikai mozikba és mindent elsőprő sikert aratott - a "Kis hableány" és a "Szép és a szörnyeteg" állítólag sehol sincs az ALADDIN-hoz képest. Én még sajnos csak az MTV-s hirdetésüket láttam, de már alig várom a rajzfilmet - főleg, hogy a Dzsinn hangja Robin Williams kíváncsi vagyok a magyar szinkronhangra!

Mint mondtam a DISNEY-SEGA-VIRGIN co-oprodukcióban készült játékhöz hasonló még nem láthattunk konzolon: eget-földet mozgogattak a cégek, hogy ilyenre összehozzák az ALADDIN-t, összesen 45 ember dolgozott a játékon. A DISNEY animátorai készítették a sprite-ök mozgását, mégpedig olyan rajzfilmes technológiával, melyet még konzol programnál nem használtak. A VIRGIN programozói írták a tökéletes algoritmusokat, ők keltették életre a töéles grafikát, melynek eredménye messze 16 megabájt grafika és zenei tára.

Ezer ók van, amikor az ALADDIN a nyar, de közülük talán a legfontosabb a karakterek grafikája. Minden szereplő ugyanúgy mozog, 100%-osan átkonvertálva,

mint a rajzfilmen - az összes humoros mozgást kiélvezhetjük! Feltűnik Aladdin, Jasmine hercegnő, a Dzsinn, Abu a majom, Jafar a bolond varázsló, Iago sőt még a repülőszőnyeg is. Összesen 11 pályát tartalmaz a játék és 3 bonus futamot.

Aladdint irányítjuk, kinek feladata, hogy megszerezze és megtartsa a Csodalámpát, amit a gonosz Jafar szeretne magáénak tudni. Az ólnak semmitől sem riad vissza, hogy célját elérje, még ottól sem, hogy elrabolja Jasmine hercegnőt, Aladdin kedvesét! Hősünk kardot ragad a közelharc-hoz, elmekat a dobálózáshoz, és kezdődik veszi a MEGADRIVE történelme legszebb játéka. A film összes főbb helyszínén végig kell mennünk: Agrabah városán, a sivatagon, a kincsesbarlangon egy kalandos szőnyeglovaglásán, bekerülünk a Csodalámpába és a végén meg kell küzdeni Jafarral is.

Ez az a játék, amely a megszokott MEGADRIVE-osok minden igényét kielégíti: gyors, maximálisan változatos és izgalmas játékmenet, rajzfilm minőségű grafika, csodálatos zene jellemzők. Az első szint már teljesen beláttatja, hiszen nemcsak egy irányba kell haladni, hanem mindenfelé ugrálva, mászva, rudakon lecsúszva. Közben kardozhatunk

az örökökkel, elmével dobálhatjuk őket, s persze gyűjtögethetjük a bonus cuccokat. Ha éppen nincs mire felugranunk, köteleken tudunk lekapaszkodni; vízszintes gerendákon átmászni, s mindent gyönyörű animációval. Az ablakokból odanyomkodóknak ki az aszonszágok és vannak parózszyőnyegek is, melyeket ugyanolyan szintén elkerülünk!

Az ellenfelek leggyűlöbbször Jafar mabarái. Az alecseny, pufi és rőnaxékony magas formák halálos mercekét végnek; miközben küzdünk velük. A világos nagydarabok például vadul integetnek, hogy menjünk már közelebb, azután visítva fogja a lábát, amikor parózsra lép, a kövér meg kikerekedett szemmel nézi lecsúszó bugyogóját. A hosszúkás késdobáló farccal zsöngléködik, valaki egy szalmakocorból nyálkál felénk, a lecsapott madár tollát vesztve zuhan le, Abu egy ör hasán ugrál a háttérben - egyszerre hihetetlen, hogy mennyi plusz animáció van a szimpláknak. Aladdin egy csomó különleges képességgel rendelkezik, mint például





(joy+gomb kombinációk) és almákat is dobálhat, melyeket folyamatosan gyűjtenetni kell. Természetesen minden helyzetben lehet harcolni, mászás és kapaszkodás közben is.

A bonus cuccok között legfontosabbak a piros kövek, melyekért a nagyritkán megjelenő halálos fazon árúsnál

kereshetjük. A Dzsinn emlékeztet a pályák végén szerencsejátékba jutunk, ahol drágakövet vagy életet nyerhetünk. A kék szívek növelik energiánkat. A fekete lámpát ha megérintjük felrobbanva végaz a közelben álló ellenfelekkel. Mindig gyalogoljunk át a kék korszokon, mert ha elveszünk egy életet, onnan folytatjuk tovább a játékot. Fontos még a Abu-lej embléma is, ha ezt megtaláljuk, a szint végén Abu-val egy bonus játékba kerülünk, ahol egy csomó követ és esetleg életet is kaphatunk. Itt először el kell kerülni a lehulló edényeket, aztán meg kell vinni az örökkel, ami majom létünkre nem könnyű feladat.

Az első pálya Agrabah, ahol a város útvesztőit végigjárva kell meglojni a kijáratot. Ez a szint nem túl nehéz, itt begyakorolhatjuk az irányítást, a küzdelmet és egy halom extrát összeszedhetünk. Nagyon nagy szabadságot élvezünk a mozgás terén, de szerencsére elég egyszerű, hogy merre kell éppen továbbhaladni.

Mindig van időnk körülnézni, de az ellenfelek ezért olyan trükkösen vannak elhelyezve, hogy jörskán megnehezítik helyzetünket.

Később még mindig a városban leszünk, de sokkal komplikáltabb helyzetben. Varázstuvalókat kell találni, melyek előhozzák a varázsköteleket. Ezek segítségével tudunk magas, egyébként elérhetetlen helyekre feljutni.

A sivatagban el kell jutni a romvárosba, s ott két skaraboust megkeresni. A kövek között egy csomó rejtett cucc van, néha a pálmákról kell használni elrugaszkodni. Figyelni kell a pontos ugrásokra, mert a romok hasadékaiban hegyes tüskék vannak és az sem mindig, miként szedjük fel az a bizonyos skaraboust.

A csodák burlangjában el kell szedni egy csomó követ a szobroktól, lesz kömlés, egy tucat de-návér, de mielőtt kijutnánk, még egy kemény szellem-főellen-ség is vár ránk.

A szoltán börtöne sokban hasonlít az első szinthez, de itt sokkal nehezebb eljutni a kijáratához. Robbanó csontvázak



és mozgó kövek nehezítik utunkat, ha leesünk valamelyikről, mászhatunk fel újra. Néha ingaszerűen mozgó láncok között kell elmenni, melyek igazi grafikai bravúrnak számítanak.

Nem akorom az összes pályát megmutatni, legyen meglepetés. Részünk lesz még varázsszőnyeg-radeóban, és egy teljesen elképzelhetetlen kalandban is, amely a lámpa belsejében vár ránk, de ne aggódjunk, hiszen a Dzsinn mindig ott van a közelünkben.

Nem akorom tovább dicsérni a játékot, de remélem, hogy a képek alapján sokak vérszemet kapnak. Tényleg láttam már egy pár MEGADRIVE játékot, de az ALADDIN a legszebb közöttük. A SUPER NINTENDO tulajdonosok ezúttal nyugodtan bevallhatják, hogy gépük alulmaradt, ezt főleg azért állítom, mert volt szerencsém az SNES verziót is tesztelni. Itt bizonyosodik be, hogy nem számít, 256 vagy 64 színt tud-e egy gép, az igényes kidolgozás a lényeg. Az ALADDIN az játék, amit korábbanre-érdeklődésre való tekintet nélkül minden MEGADRIVE tulajdonosnak meg kell vennie. Annyit kell még tudni a játékról, hogy egyelőre csak amerikai változatban létezik, akinek tehát európai gépe van, az kénytelen konvertert használni. Erre a problémára az 576 KBYTE SHOP-ban pillanatok alatt találunk megoldást.

MARTIN





MCD II-2, egy rövidkebb áttekintési szórakoztató játék a géphez kapható játékokról.

ECCO THE DOLPHIN. A kártyán is látható játék átirata. Több a pálya, jobb a grafika és egy szuper új hang-zene rendszer is helyet kapott.

INXS MAKE MY VIDEO. Hatalmas mennyiségű digitizált klip-anyag áll rendelkezésünkre, hogy saját ízlésünknek megfelelő videó-klippeket rendezzünk/tervezzünk/szerkesszünk az INXS együttes részére. CD minőségű zene, full motion digit...

BATMAN RETURNS. A két előző cartridge stuff átvétele. Műszaklás és vezetés részekből áll, melyek közül az utóbbi csupán a szórakozás színpadja.

TIME GAL. Tipikus lézercsúsz-es rajzfilm játék. Csak annyi a feladatunk, hogy a megfelelő pillanatban jó irányba nyomjuk a joy-t, s a sztori már magyarázza tovább.

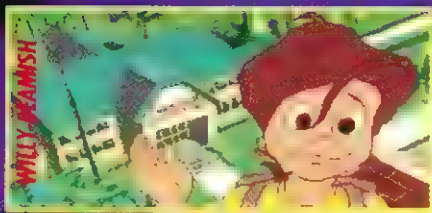
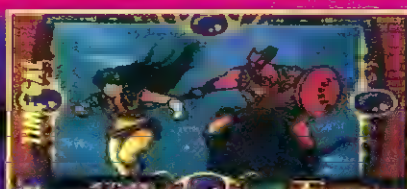
THUNDERHAWK. Az egyik legtekélyesebb MCD játék. A CORE DESIGN programozói egy olyan helikopter szimulátort készítettek, amely bemutatja a gép valódi tudását. Ugyanolyan Mode 7-tel dolgozó 3D grafikája van, mint a Super Nintendo használ.

SWITCH. Jelenleg csak japán verzióban megismerhetők. Egy srácról szól, aki csapdába esik egy bűzár világban, ahol minél több kapcsolót kell működnie. A játék még nem került kiadásra.

Egy régebbi számunkban már írtunk a MEGADRIVE-hoz kapcsolható CD ROM gépről, a MEGA CD-ről. Most, hogy már kiadták a gép új formájú változatát, a

produkció, és teljesen vad stílusú.

FINAL FIGHT. A jól ismert vereségűs stuff CD verziója. A zenén és a pár új pályán kívül semmi különös nem tartalmaz, de valahogy mégis az a legjobb ver-



SEGA

RED HOT ACTION

NOW ON

MEGA CD

ja. Fazon 360 fokos forgatásokat és más trükköket alkalmaz.

WILLY BEAMISH. Lucasfilm kalandjáték kedves grafikával, logikai feladatokkal.

BLACKHOLE ASSAULT. Robotok főszeraplásával készült SF2 típusú játék. Nagyon sokféle mozgás és himedás áll rendelkezésünkre, állati japcsi zenékkal aláfestve.

WONDERDOG. A lémező összes felkutyafaj szerepel ebben a Sonic-forma műszaklás játékban. Gonosz pít-bul-laktól kell megmenteni a világot.

KEIO FLYING SQUADRON. Veszett japán stílusú lövöldözős játék. A főhős egy aranyos kisány, aki egy sárkánybőrt levagol meg. Horizontális scroll, rajzfilm-szerű átvétele képek, Manga stílus és egy tuat pálya.

SONIC CD. Egy minden eddiginél nagyobb Sonic kaland. Ismerős, kicsit új, izgalmas grafikájú játék, megszámlálhatatlan pályával és mérhetetlen mennyiségű grafikával.

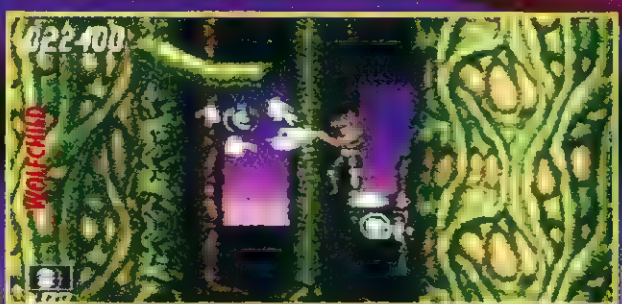
SLIPPEED. Az egyszerű lövöldözős játéka. Főszerapló egy apró űrhajó, mellyel vektorgrafikus



környezetben tudunk ropkedni, dög nagy hajók árnyékában, épületek között. Szupergyors 3D-s vektor grafika.

REBEL ASSAULT. Elképesztően grafikájú 3 dimenziós játék, amely a "Csillagok Háborúja" sorozat összevontából készült.

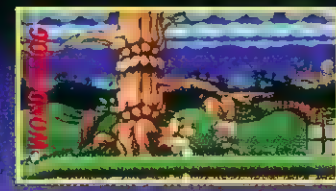
LETHAL ENFORCERS. Teljes digitalizált grafikával készült Operation Wolf típusú játék, melyben a képernyőn feltűnő alakokra lövöldözünk.



SEWER SHARK. Full-motion alapú digitalizált játék, melyben csatornában ropkdvó kell bűzár állatokat halomra lőni. Elő szereplők és csodálatos digit-beszéd részletek vannak benne.

ROAD AVENGER. Ugyanolyan interaktív rajzfilm játék, mint a Time Gal. Egy autóban ülve kell végigjuttatni a történetet.

AFTERBURNER 3. A híres lövöldözős játéktípus új verziója.



MR NUTZ

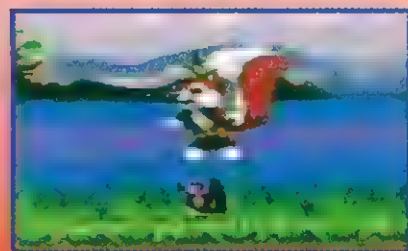
lenni, azt is el kell árulnom, hogy nem a legeredetibb a stílusa. De semmi gond, ha a francia fiúk így folytatják, japán elvesztheti egyeduralmát! Azért dicsérem egyébként a játékot halálra, mert végre készült egy olyan grafika, amely a MEGADRIVE-os anyagokra hasonlít: szépen egybe mosott színek, nem pedig az az idegesítő darabosság. Így végre látszik, hogy mit jelent a 256 szín... Ennek ellenére még mindig a MEGADRIVE vezet!

A játék egy scrollozó térképpel indul, amit mintha már láttam volna a Ghouls'n'Ghosts-ban, de ne legyünk rosszmaiúak, biztos csak véletlen. Innen aztán egy Sonic-Mario keverékű akcióba cseppenünk - ebből is egy kicsi, abból is egy kicsi, így születik a MEGADRIVE-SUPER NINTENDO barátság, hehehe. Az ellenfelekkel a szokásos fejreugrás módszerrel végezhelünk, köz-

ben meg mogyoró hegyeket kell összegyűjteni. Ott vannak aztán a szokásos mászkálós okosságok is - ötugrandó tüskék, felvehető pénzürmék, mozgó

össze-vissza ugrálás, közben lobog a hatalmas farka - úgy vettem észre, hogy a barátnőket és a kisebb gyerekeket tökéletesen meg lehet hódítani vele. Amikor a kicsi elfárad, azaz elfogy az energia, tők aranyos jelenet játszódik le - a mókus letakarja magát a farkával és elszundizik.

Kezdéskor egy erdőben megyünk, később hatalmas kopasz fatörzsek között, de van éjszakai pálya és földalatti barlangos rész is. Változatos tereptárgyakkal és ellenfelekkel találkozhatunk, az utóbbiak szintén inkább a szimpatikus külsejű fajtából kerülnek ki. Vannak pufi



Kicsit nehez helyzetben voltam ebben a hónapban, mert egy halom jobbnál jobb SNES anyag került a kezembe, s a rovat szükségessége miatt nem tudtam, melyiket vegyem nagyító alá. Ott volt a JURASSIC PARK, melyet a neve miatt nem kell bemutatni; a KONAMI western stúdiója a SUNSET RIDERS; a Strider utánzat, de mégis csúcs RUN-SABER

és még egy halom japán játék. Aztán arra gondoltam, hogy igazi "cuki" mászkálós játékról már olyan regen irtunk - bemutatom tehát az OCEAN legújabb ugrálós-mászkálós ügyességi munkáját, a MR NUTZ-ot.

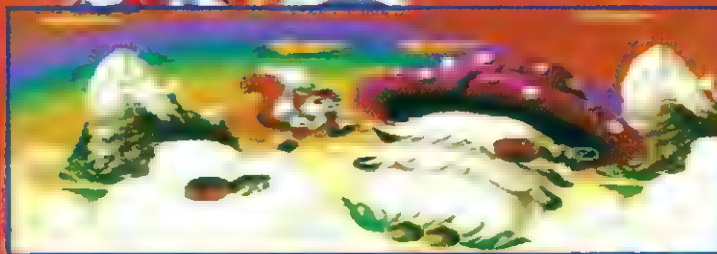
Aki minimálisan járatos az angol nyelvben, az a címbeli "nuts/mogyoró" szó elferdítéséből rögtön egy mókusra asszociál, mégpedig helyesen - a főszereplő ugyanis egy baromi aranyos kis állat. Nem túlzok, a grafika olyan, hogy a CAPCOM-nál popsira fognak ülni tőle, a DISNEY-nél meg megtanulnak animálni (na jó, lehet, hogy ez egy kicsit erős volt). A MR NUTZ az egyik legszebb eddigi SNES stuff, szuper animációval és design-nal... Az egyetlen probléma csak az, hogy nem több, mint egy szimpla mászkálós csoda, és ha nagyon őszinte akarok

padlók, föellenségek a szintek végén, aztán az extrák - lövési lehetőség, 20 másodperces védőpajzs meg egy csomó más bonus

A legtöbb hasonló játékkal az a gond, hogy vagy túl könnyű, vagy túl nehéz. A MR NUTZ-ban még ez is elég jól van eltalálva: az eleje, a "beletanulás" rész gyenge, a vége felé pedig kellőképpen benehezedik. Az átmenet mondjuk hiányzik, de hát tökéletes játékok nem léteznek. Azoknak, kiknek fiatalabb játékos van a környezetében melegen ajánlható a program, hiszen a kicsik is el tudnak boldogulni vele, az első nagyon könnyű pálya sikerélményt nyújt nekik.

Ami még nagyon szuper, az MR NUTZ irányítása. Igazi élvezet azzal a fazon kis mókussal az

húsevő növények, s ha meggondoljuk, a mókucik "húsból vannak", dagi darazsak, bohóccarcú kukacok, madarak - a szörnyszülöttek és mutánsok ezúttal elmaradtak. A zene mondjuk nem a legjobb, de vegyük figyelembe, hogy egy alapjában véve kezdő programozó gárdáról van szó, kiket az OCEAN nemrég karolt fel. A MARIO sorozatot persze nem veri meg a MR. NUTZ, de kedves külalakja miatt talán ő is sikeres lesz.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

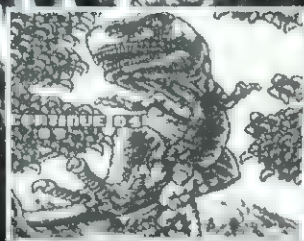
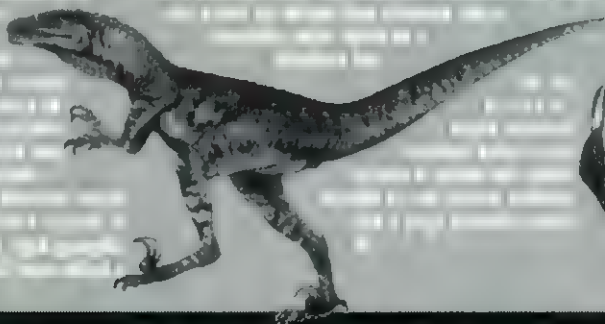
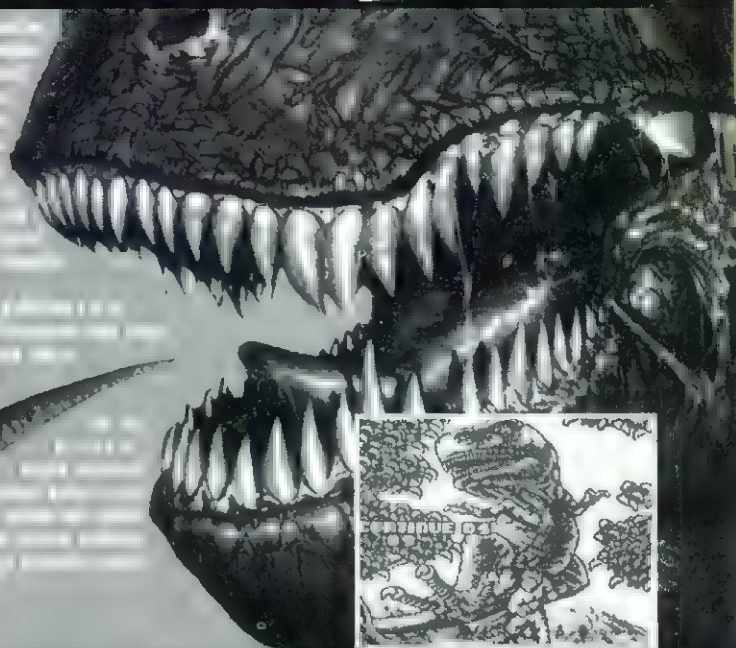


576 KByte

1993 DECEMBER / IV. ÉVFOLYAM



JURASSIC PARK

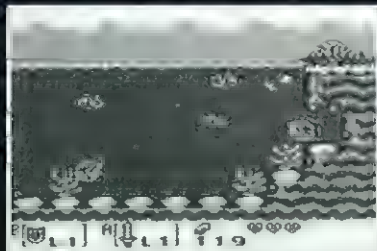


G A M E B O Y

ZELDA IV

A komoly japán stílusú RPG-knek igazán nincs baja, ehelyette talán attól, hogy aki még nem játszott közülük tartósan egyet sem, az tök értetlenül áll a téma előtt. Ezt figyelembe véve készítették el a NINTENDO programozói a ZELDA című NES-en már régóta sikeres játék SNES változatát, most pedig a GB átíratát is. Aki látta már az SNES verziót az tudja mire számíthat, aki viszont nem, annak megpróbálom pár szóban bemutatni azt a játékot, amely tökéletesen kiugyalt stílusával bekerülhet a NINTENDO-történelembe.

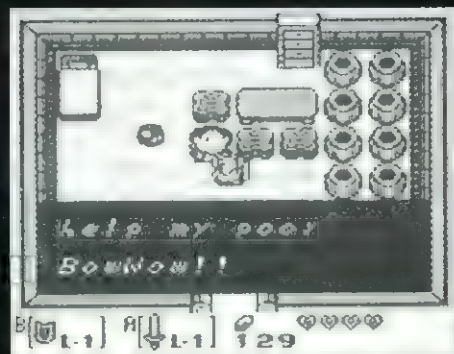
A forma tehát akcióra épülő RPG, ami azt jelenti, hogy az RPG-re jellemző unalmas és lassító elemek tökéletesen ki vannak felejtve. Helyettük több gyűlölt némi varázslat is helyet kapott, de természetesen ott vannak az elmaradhatatlan párbeszédok és a logikai feladatok is. Mindezek egy



nagyon könnyen megszerethető játékok eredményeznek, szerintem a ZELDA IV-el mindenki szívesen játszik, aki az igényesebb anyagok felé hajlik.

A sztori az előző ZELDA kulcshőgónál kezdődik azután, hogy Link legyőzte Ganon varázslát. Hősiünk elhagyja Hyrule földjét és ismeretlen vizeken hajózik. Szörnyű vihar kerekedik, melynek ronda hajótörés és "főbősjelés" a vége. Link Kalohint szigetén ébred, egy barátságos kislány házában, aki elmondja, hogy a szigetről nincs menekvés. Addig legalábbis nem, amíg ki nem szabadul a híres Szél-Hal...

Ahogy belomarulunk a hatalmas sziget felfedezésébe egy szuper történet kezd összejönni szemünk előtt. Minden feladat



megoldása után egyre talosabb lesz a mese, s mi egyre kevésbé érezzük, hogy GAMEBOY van a kezünkben. A vad kártyázás mellett fontos a különböző tárgyak gyűjtögetése is, és megfelelő helyen használata. Varázslat, ismorkodás, felfedezés - a ZELDA IV a jelenleg látni legigényesebb GB játék!



Aki nagyon belekesedett, hogy végrehajtásra rátérnek a valódi leírásra, annak legmélyebb sajnálatomra bánatot kell okoznom, ugyanis most szeretnék ismertetni néhányat a bárdek dalai közül:

Sir Robin's tune: 1 HP-t tölt vissza az összes karakteren.

Stafety song: 1 HP-t tölt vissza az összes karakteren, minden körben.

Sanctuary score: 1-gyel csökkenti az AC-t.

Bringaround ballad: mint a STAFETY SONG.

Rhyme of duetime: a csatasorban az első 4 karakter nagyobbab sebez a fegyverével.

Sajnos azoknak, akik bárdot alkalmaznak a csapatukban, nem tudok többet segíteni, mivel én 2 harcost, egy lovagot, egy tolvajt és három varázslót szoktam foglalkoztatni kalandozásaim alkalmával, ezeket a dalokat is csak a leírás kedvéért néztem meg. Mivel már nagyon közel van teendőik leírásának helye, most már úgy gondolom, hogy éppen itt az ideje annak, hogy ismertessem a játékokban fellelhető főbb menüket.

CSATA-MENÜ:

Attack foes: támadás a karakter kezében lévő fegyverrel.

Defend: védekezés.

Party attack: harc a csapaton belül, akkor ajánlott, ha valamely csapattag megőrül, és nincs meg a megfelelő varázslatunk a gyógyításra.

Use an item: egy bizonyos tárgy használata (így lehet dárdat, baltát, bumerángot, stb. dobni, ijjal löni, bárdot itatni).

Hide in shadows: a tolvaj elbújik az árnyékban, később onnan támadja az ellenséget (fails - nem sikerült elhújni, succeeds - sikerült rejtkezni).

Bard song: bárduk elénekel egy dalt (előbb ki kell választani a számok segédelmével az előneklendő nótát, vagy az 'S' billentyűvel lehet meg-

szüntetni a folya-

matban lévő énekek folytatását, esetleg a visszanyitást lehet újra a Csata-Menübe kerülni).

Cast a spell: mágusaink állnak neki némi varázslatokat alpuffogtatni (ezek néha nem sikerülnek, ilyenkor az alábbi üzenetek közül kerül ki a gép válasza: "XY repelled the attack", "XY cast a spell, but it fizzled", "XY cast a spell, but it had no effect").

REVIEW BOARD:

Advancement: ha megvan a megfelelő mennyiségű XP, akkor a vőrség fejleszt az adott karaktert, ha nincs meg, akkor kiírja, hogy még mennyi hiányzik.

Spell acquiring: a mágusok új varázslatokat tanulhatnak, némi anyagi ellenszolgáltatás fejében.

Class change: a varázslók válthatnak osztályt. Amikor CHROMANCER-re válik egyik varázslók, akkor a feltett kérdésre nemmel felelünk, egyébként olvaszik az addig nagy kinkeservvel összegyűjtött varázslókészletünk!!!

Talk to the elder: a vőrség elgogyogja az éppen aktuális küldetését.

Exit guild: vissza a játéktárra.

HEALER:

Heal a character: egy számmal megnövekedett karakter gyógyítása.

Pool thy gold: amikor a csapattagoknak kevés a pénzük, akkor ezzel lehet egy karakternél összegyűjteni, így egyszerűbb lesz a fizetési procedúra is.

Exit temple: hány a kijárat.

Ma pár sor málym már kezdődik is a játék, de előbb még ismertetném a főbb helyek koordinátáit:

DEEPLY HIDDEN (ARBORIA): 7south, 9west

COLD PEAK (GELIDIA): 7north, 15west

MUD-LADE WATERS (LU-CENIA): 7south, 3east

OLD DWARF-MINE (KINESTIA): 9south, 13west

SHADOW ROCK (THE BROSLIA): 4south, 4east

WALL OF LOST WARRIORS (BERLIN):

2south, 5west

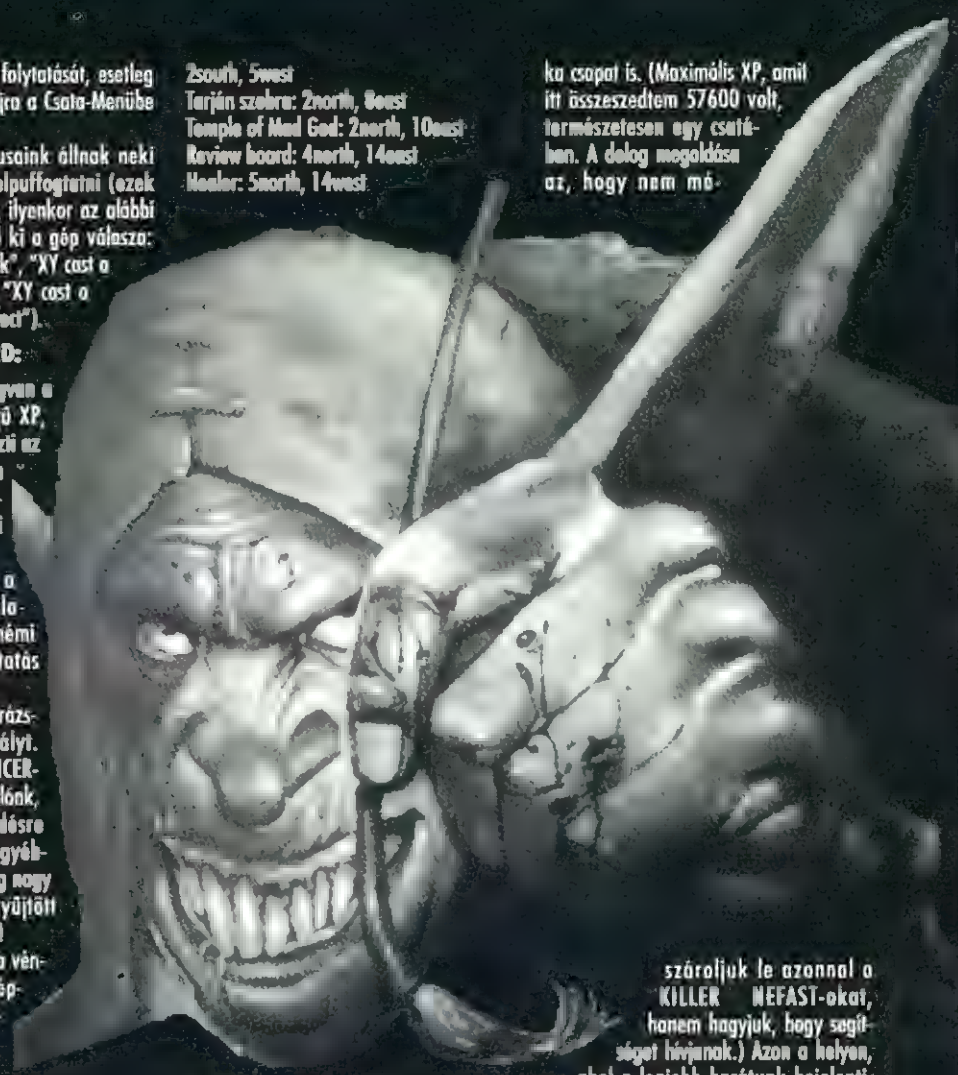
Tarján szobra: 2north, 8east

Temple of Mad God: 2north, 10east

Review board: 4north, 14east

Healer: 5north, 14west

ka csapat is. (Maximális XP, amit itt összeszedtem 57600 volt, természetesen egy csatában. A dolog megakadása az, hogy nem má-



szároljuk le azonnal a KILLER MEFAST-okat, hanem hagyjuk, hogy segítséget hívjanak.) Azon a helyen, ahol a legjobb barátunk bejelent,

hogy meg akar ölni minket, gápoljuk be a következő szintkódot, ami egyben válasz a kérdésre is: SWORD. Miután felteleportáltunk, asszünk neki az ellenségnek és addig csápoljuk őket, amíg legalább a GENERAL KEY-t oda nem adja valamelyik hulla. Most már felfelé is lehet teleportálni, így egy PHDO-val korogjunk az öreghez tuningoltatni, s miután visszatértünk, nyírjuk ki BRILHASTI AP TARJ-ot. Ennek utána nincs más hátra, mint az, hogy a DEEPLY HIDDEN-ből ARBO-val átjussunk átunk következő állomására.

ARBORIA: Miután baráti hangulatú megbeszélésünket lefolytattuk öfelségével, spurizzunk el az öreg halászhoz, aki pár arany ellenében megtanít minket a vízalatti légzésre (GILL), minek egyenes következménye az, hogy lerohanunk a fő fenekére, ahol egy üres ívögbe (CANTEEN#0) töltünk egy keveset az élet vízből (WATER OF LIFE) (A forrás az UNDERWATER CASTLE-ben van). A city környékén a Herbáriások szedhetnek makkot (ACORN), a többiek pedig vessenek magukra, mert nem jutnak tovább a játékban. Miután Valerian tornyának (VALERIAN'S TOWER) harmadik emeletén a repedésbe valett makkot meglocsoljuk az élet vízzel, nagy boldogan átkocoghatunk az újonnan létesült ajtón, s felszedhetjük a

Skara brae: 3north, 6west
Csodák csodájára következzen a leírás! SKARA BRAE a kezdetek kezdetén. Miután összeállítottuk csapatunkat, menjünk el velük kalandozni a vadonba, s csak akkor menjünk Skara Brae maradványának a közelébe, ha már van minimum 10000 XP minden karakterünk tarsolyában. Miután az öreg elég szépen feltuningolta tulajdonságainkat, halagjunk át az örült isten templomába (temple of mad god), ahol a feltett kérdésre válaszoljuk annak az illetőnek a szobrának a nevét, amit valaki feltűnően jó karban tart (egyébként az öreg is elárulja nekünk az első szint kódját): TARJAN. Hogyha ezen a részen összeszedtünk még húsz ezer XP-t, akkor menjünk le Tarján alsó szintjére, és csavarogjunk addig, amíg véres betöklök a falra mázolva nem találjuk meg a következő szint kódját: CHAOS. Miután megint fejlesztettük karaktereinket, spurizzunk el oda, ahol valami rimelő szöveget kérdeznek (rhythmic word) és válaszoljunk neki egy BLUE-t, vagy PHDO-val lépjük át a falat... Ha valaki feltenné nekünk azt a kérdést, hogy mi az, amit egyszerre élet és megöl a fény, válaszunk nem lehet más, mint az árnyék (SHADOW). Ezen a szinten már lehet viszonylag törhető stuffokat találni, és néha jön szembe egy-egy nagyobbacs-

2. rész

BARD'S TALE 3

W A N T E D

környéken lobzó ajdardát is (NIGHTS-PEAR), aminek a FESTERING PIT-ben áldogáló TSLOTHA ellen vesszük hasznát, akiből elhunytja után elvehetjük a fejét és a szívét, minek láttán a vén uralkodó beenged minket a szent ligetébe (SACRED GROVE), ahol egy ajtó megint meghívó tábla kell tenni a rondanevű mancus fejét, s ráolvasni pár cseppet az élet vízből, mire megnyílik az út a labirintusba, ahol megtaláljuk VALORIAN úját és az ARROWS OF LIFE-t. Miután odahaza az öreg feltuningolt minket COLD PEAK-on GELL-t kell varázsolni, hogy az IBUSZ-út következő állomására érjünk.

GELIDIA: A kunyhóban naplólövészéssel töltött idő után az ICE KEEP-ben a következő módokon lehet átvergődni: Bright-HAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI, Wolf-INWO, WIHE, FOFO, INVI és végül Lift-LEVI, ANMA, PHDO. Ha mindent alaposan átkutattunk és az összes LENS a birtakunkban van, már nincs más választásunk, minthogy az első szinten eldobáljuk őket, minek eredményeképpen egy új ajtót kapunk, ami mögött valami kérdésfelére beírva a két szó (ALENDAR, HAWKSLAYER) valamelyikét, akkor kiindulási pontunkon (MUD-LADE

WATERS) LUCE-t kell varázsolni.

LUCENIA: Miután kiértünk a hegyen a sárkányt, töltsünk meg egy üveget a vérrel és fogjuk a kulcsot. Amintán felszedtük az összes rőzsát (egyik bokrot sárkányvérrel kell meglocsolni, különben nincs virág), LYANNIS TOWER-ben levő Lyannist a ROSE SONG-gal fognak minket traktálni, ALLIRA sírjánál a MAGIC TRIANGLE új ajtót teremt nekünk, melyen átkelve a 2. szinten megszabadulhatunk a rőzsáinktól (WHITE, BLUE, RED, YELLOW, RAINBOW sorrendben). A CROWN OF TRUTH és a BELT OF ALLIRA átadásával a Review Board-ban már el is mehetünk OLD DWARF MINE-KINE útvonalon KINESTIA-ba. KINESTIA: A jobb- és balkezes kulcsokat (PRIVATE QUARTER, BARACK) a műhelyben 18 ill. 15 alkalommal kell megforgatni a zárban, minek eredményeképpen

UMRECH'S PARA-ba jutunk, ahol egy ajtó hátoldalán GILL

varázslat segédelmével tudunk továbbjutni. A SANCTUM-ban megtalálhatjuk URMECH-et, aki egy karakterünkből hajlandó GEOMANCERT csinálni (javaslok egy harcost), s ezután már mehetünk is a SHADOW ROCK-on keresztül TEN-BROSIA-ba. TENEBROSIA:

juthatunk a VALE OF LOST WARRIORS-on keresztül egy AECE támogatásával BERLIN-be...

BERLIN: Egy kis kalandozás után valami süketbábba azt kérdezi tőlünk, hogy mi a neve. Válaszunk nem lehet más, mint az, hogy "Nézd meg a flakniban őcsil". Ha ez nem hatná meg hallgatóságunkat, akkor

nemes egyszerűséggel válaszoljunk neki: TYR-t, utána közvetlenül WERRA-t. WERRA'S JOINT-ban a ház alsó sarkában van néhány agresszív fazon, de a STONE-BLADE nagyon ártalmas az ő egészségükre is... Később találkozunk egy másik faszival, akit a SCEDAU-nál megismert módszerrel hidegre téve már nincs más dolgunk, mint az, hogy végigszenvedjük az END SEQUENCE-t. Hát ennyi lett volna bárdunk harmadik éneke. Mielőtt végképp betegezném, álljon itt még néhány tipp és jótanács:

- Ha végre-valahára lesz egy CHRONOMANCER-ünk, akkor ne nyomjunk YES-t a felmérőldos szöveg után, mert aktuális varázslónk elveszti az összes addig megszerzett varázslatát, plusz néhány XP-t is!!!

- Tenebrasiában Scedau felé nyomulva egyszer át kell menni a falon (PHDO).

- Mielőtt elvándorolnánk Arboria-ba, kalandozunk sokat a SWORD szinten, mivel ott egész jó anyagok (holy hand-granade, dynamite, stoneblade, Thor's hammer, stb.) találhatók.

Kivételesen dumáljunk is a kocsmában, mivel egy-két hasznos infót hajlandók közölni velünk. A kanyonban van valahol egy árnyékszár (SHADOW LOCK), amit később meg meglátogatunk, ám most nyomuljunk el a kőbánya (TAR QUARRY) és énekeljük el a Kőbánya blázt, vagy inkább hagyjuk a dolgot a HBB-re és BILL-re, s helyetti vegyünk magunkhoz egy kis kőtrányt, s pucoljunk el a DARK COPSE irányába. Miután az Ssouth, Iwest-en elhelyezkedő főt megsemmisítettük, pucoljunk vissza a BLACK HOLE társaságában a kanyonba, s szólítsuk magunkhoz az árnyékszárát. Eme két stuffot a sommi közepén (MIDDLE OF NOWHERE) földhöz vágva egy árnyékszáron (SHADOW DOOR) keresztül eljuthatunk SCEDAU'S DEMISE-be, ahol egy kis keresgélés után (magyarán nem tudom, hogy miként futottam össze vele) SCEDAU-t tolvajunk aktív közreműködésével hidegre téve (nem árt közben a LUCK varázslat sem) akár el is

Mursoft

Csevegő

Üdvözlök mindenkit abból a nemes alkalomból, hogy ünnepi kiadással jelentkezik a Csevegő. Az ünnepélyességet a közeledő karácsony szolgáltatta, a meghatódottságot pedig a DUPLA terjedelemmel (na jó, másfészeres) kívántam fokozni. Ezen a szerény másfél oldalon rövid visszatekintést kaphattok az elmúlt év eseményeiről az olvasói levelek tükrében, hiszen TI is jelentősen befolyásoltátok a lap alakulását kritikái észrevételeikkel, megjegyzéseitekkel, kívánságaikkal, és elvégre Nektek készül az újság. Tülapónk minden egyes levelet gondosan átnézett, felvéste noteszába a leginkább kért kívánságokat, majd sarkonfordult és az ajtóból visszaneézve amúgy terminátorosan csak ennyit mondott: "I'LL BE BACK", azaz "VISSZAGYÜVÖK".

Múlt

Mi is történt az elmúlt évben? Mögöttünk egy keserves, ámde látványos arculatváltás, egy kiadás áremelés, egy gyanús múltú Elektor Kalandor, egy új villanás SZEGAsztok címmel, és persze az újság ügyes bajos dolgai. Ennek szemléltetésére következzen egy kiragadott idézet Fortsák András, budapesti olvasónk tollából: "MOST MEGMONDOM ROHADTUL SZEMÉT LESZER A LEVELEMBE. TE RÜHES DÖG (MÁRMINT TE) NEM MEGMONDTAM, HOGY TEGYETER BELLE (KOM) COM-MODORE 64 PROGRAMOK LEIRÁSÁT. AZ OKTOBERI SZÁMBA TETTETEK IS, EZÉRT NEM IS HARAGSZÓR, (KÖSZ A PIRATES LEIRÁSÁT), MELLÉKESEN NAGYON JÓRA SIKERÜLT. NE HIGYÉTEK AZT, HOGY ENYIVEL EL IS INTÉZZITEK. AMINT KEZEMBE VESZEM A NOVEMBERI SZÁMOT MAJDNEM GÜTTA-ÜTÉST KAPTAM. HÁROM LEIRÁS EZ GIRALMAS, LEHETT HOGY ÁTPÁRTOLOK EGY MÁSIK LAPRA. EZT FENYEGETÉSNEK SZÁNTAM. HA DECEMBERBEN NEM LESZ LEGALÁBB 12 OLDAL C64 AKKOR BEMEGYEK A SZERKESZTŐSÉGBE ÉS LELŐLEK, MINT EGY DISZNÓT." András, köszönöm értékes soraidat, megpróbáltam hiba nélkül begépelni az eredeti levélrészletet, nehogy sértődés legyen a dologból. Kapóra jött a leveled, hiszen az idei témakörök közül kettőre is rávilágít. Ad egy: helyesírás. Igérem, hogy ez lesz az utolsó alkalom, hogy ezt szóba hozom, mert már kezdek attól tartani, hogy sokan azért nem írnak, mert félnek a pellengérre állítástól. Na de azért mindennek van határa... Szerintem egyesek csak azért írnak ilyen förtelmesen, mert borzolni akarják az idegeinket. Biztos menne az jól is, csak akarni kell! Ad kettő: C64 téma. Szintén tövig lerágott csont, de hát továbbra is műsoron van. Idén már bevezettük a Wanted rovatot, hogy enyhítsük a hiányt, gyakori vendég az újságban az Észbontó, amelynél szintén C64-re specializált rovat, és az Exkluzívban is gyakorta szerepelnek 8 bites produkciók. Továbbá azzal is felkaroltuk a hazai C64 tulajdonosok ügyét, hogy magyar nyelvű programokkal lépjük meg a Nagyérdeműt. Ennél többre mi sem vagyunk képesek.

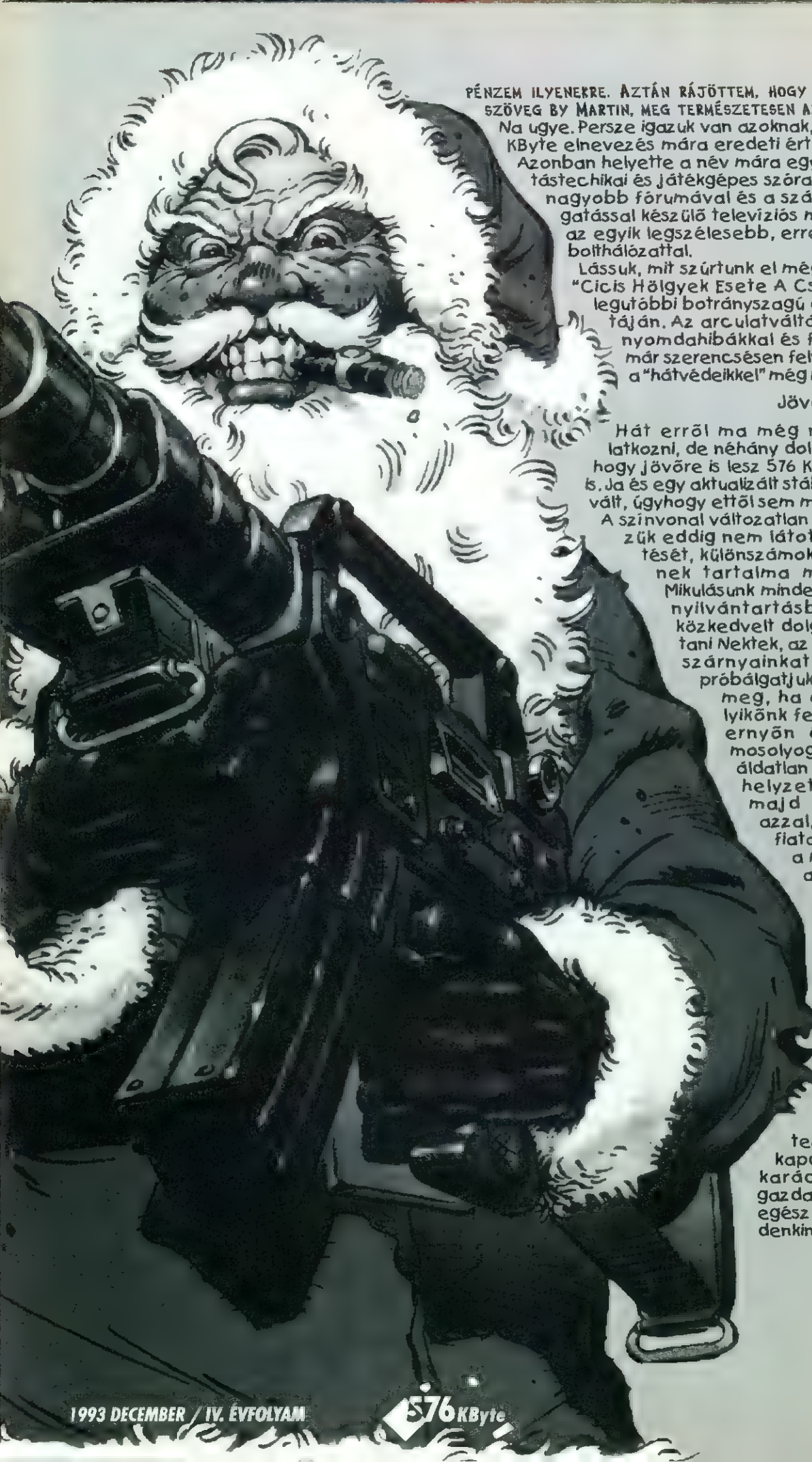
Aztán volt egy (félre-) sikerült képregényünk is, ami először jó bulinak tűnt, de aztán rá kellett jönnünk, hogy tévedés volt. Túlságosan nagy volt a hasonlóság egy Spiderman nevű képregénnyel, ahol pedig nem hasonlított rá, ott meg is látszott rajta. Eddig négyen írták, hogy tetszik nekik, negyvenheten pedig, hogy nem. Ezt hívják K.O.-nak, azt hiszem.

Van aztán egy másik vesszőparipánk is, nevezett konzol-számítógép párharc. Martint már ünnepélyesen elátkoztuk, kivégeztük, eltemettük amiért "cserben hagyta a számítógépeket", de az indulatok csak nem csillapodtak. Ennek érzékeltetéséül egy példa. Ruszi és Leslie Vida - rendszeres olvasói-levél gyáro-

saink

-eképp vélekednek a témáról:

"AZ ISTEN SZEREL-MÉRE, MI KÖZE A SZÁ-MÍTÁSTECHNIKÁHOZ EZER-NER A GÉPEKNEK???? EZERET A CUCCOKAT 'EZER-DOLLÁROS-HEGYERBEN ŰSZÓ, SZEMÜVEGES, FEHÉR BŐRŰ, ANYUKA 2-SZER VISZI 7-ENTE TÜDŐSZÜRÉSRE'-GYEREKEKNEK VESZIK MEG AZ OKTALAN SZÜLŐK. AKI MEGTEHETI AZT, HOGY CSAK JÁTÉKRA VESZ EGY ILYEN GÉPET, AZ MEN-JEN ÁFGANISZTÁNBÁ KERESZET KAPÁLNI... AKINEK EGYÉBKÉNT VAN ESETLEG EGY ILYEN GÉPE, AZ MÉG NEM BIZTOS, HOGY EZÉRT A NYOLC OLDALÉRT MEGVENNÉ AZ ÚJSÁGOT." Ezzel kapcsolatban két tévhitet szeretnék eloszlatni: egyrészt teljesen normális fejlettségű, emberszabású lények nyűstölnek ezeket a gépeket, a fentebb leírt típus jelentéktelen hányadot képez. Leginkább azok vesznek SEGA-t vagy NINTENDO-t, akinek már van C64-e, Amigája, vagy PC-je és igazi játéklményre vágyik. Persze abban igazatok van, hogy elég bor-sos áruk van ezeknek a mű-tyűrőknek, de emlékezzetek vissza a kézben hordozható ptytyegő játékokra - akkoriban azok ára is a csillagos eget súrolta, ma pedig már a belépő mellé adják a Vidám Parkban (vagy majdnem...). A második tévedés pedig ott van, hogy nincs, aki ezekért az oldalakért veszi a lapot. Előfizetőink száma napról napra nő, akik közül rengetegen pont ezen rovatok miatt lépnek be az olvasói táborba, de a régi hű cimboráink sem hagynak cserben e miatt. (Példának okáért egy rövid idézet Arras Norbi leveléből: "MIKOR ELŐSZÖR RARTÁTOR BE A SEGA-T MEG A NINTENDO-T, AKKOR MÉG TÖR HÜLYESÉGNEK TARTOTTAM, HISZEN ŰGYSGINC



PÉNZEM ILYENEKRE. AZTÁN RÁJÖTTEM, HOGY JÓK A KÉPEK, MEG A SZÖVEG BY MARTIN, MEG TERMÉSZETESEN AZ ANYAG IS FRANKÓ.”) Na ugye. Persze igazuk van azoknak, akik szerint az 576 KByte elnevezés mára eredeti értelmét elvesztette. Azonban helyette a név mára egyet jelent a számítástechnikai és játékgépes szórakoztatás egyik legnagyobb fórumával és a számítógépes támogatással készülő televíziós műsorokkal, no meg az egyik legszélesebb, erre specializálódott boltlánczattal.

Lássuk, mit szűrtünk el még idén? Megvan, a "Cicis Hölgyek Esete A Csevegővel" volt a legutóbbi botrányzagú esemény a házunk táján. Az arculatváltáskor még gyakori nyomdahibákkal és félregépelésekkel már szerencsésen felvettük a harcot, de a "hátvédeikkel" még mindig küszködünk.

Jövő

Hát erről ma még nehéz lenne nyilatkozni, de néhány dolog már biztos. Tuti, hogy jövőre is lesz 576 KByte, sőt Csevegő is. Ja és egy aktualizált stábfotó is időszerűvé vált, úgyhogy ettől sem menekülhetek meg. A színvonal változatlan marad, sőt tervezük eddig nem látott akciók bevezetését, különszámok kiadását, melyeknek tartalma még nem fix, de Mikulásunk minden ötletet és kérést nyilvántartásba vett, úgyhogy közkedvelt dolgot fogunk átnyújtani Nektek, az biztos. A televíziós szárnyainkat még csak most próbálgatjuk, de ne lepődjete meg, ha egy nap valamelyikünk feje ott virít a képernyőn és a képetekbe mosolyog. A magyarországi ádatlan szoftverfejlesztési helyzetre is próbálunk majd gyógyírt találni azzal, hogy tehetséges fiatalokat támogatunk a munkájukban, mind a hazai kiadás, mind a fejlesztés és a külföldi értékesítés terén.

Mit mondhatnék még? Köszönjük valamennyi olvasónknak az eddigi támogatást és kitartást az újság mellett, várjuk továbbra is értekes észrevételeiteket és ötleteiteket MINDENNEL kapcsolatban. Boldog karácsonyt, programgazdag új évet kíván az egész stáb nevében mindenkinek:

Zolee

AMIGA

Az **Alternative Software** mindig is híres volt eszméletlenül gyanús anyagairól, amelyek egy kábé 6 év körüli nagycsoportos szellemi igényeit elégítik ki. Most ismét kitétek magukért, ugyanis a **Thomas The Tank Engine 2** ezt a szintet magasan túlszárnyalja (általános iskolásoknak is ajánlott). A programban egy versengő szellemű mozdonyt, vagy angol emeletes buszt irányítunk két állomás között. Versenytársunkat kell leelőznünk a váltókkal, sínhibákkal, kövekkel, sorompókkal, holtvágányokkal és mindenféle egyéb buktatókkal teli pályákon. Négy különböző féle pályatípus közül választhatunk. A tőjeleződásban a játéktér alatti kicsinyített makett segít. Gyakorta bónuszpályára jutunk, ahol a váltókkal teli sínrendszerben a **B-O-N-U-S** szó betűit kell összegyűjtögetni. Utunk során nem árt tankolni, amit a **Waterpoint** névvel jelzett állomásokon tehetünk meg.

Az **Ice** egyike azoknak a szoftverházaknak, amelyek a legkülönbözőbb stílusú játékokkal jelennek meg a piacon. Most egy logikai/ügyességi játékkal jelentkeztek, melynek **Mean Arenas** a címe. Első ránézésre felelhetőnek tűnik, de jöttünk csak vele két-három pályát és rájövünk, hogy nem is olyan zsenge... Valójában egy felülnézetből látszó, labirintusban játszódó mászkálós anyagról van szó, rengeteg apró momentummal, összegyűjtendő tárggyal és veszélyes ellenféllel. Feladatunkat az úvesztőben elszórva heverő lemezek teszik könnyebbé, amelyekből infókat olvashatunk a következő előtűnk álló próbatételről. A játék végcélja valójában nem más, mint a játéktérben heverő ezernyi aranytallér összegyűjtögetése. Az időzítés nagyon fontos szempont a játékban, mert lézernyalábokkal, pulzálókkal, fel-le mozgó kövekkel és hasonló nehezítő tényezőkkel kell megbirkóznunk!

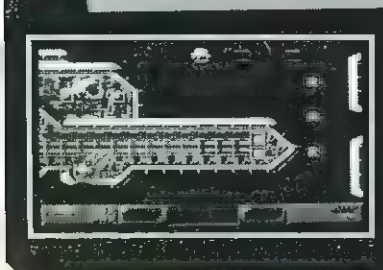
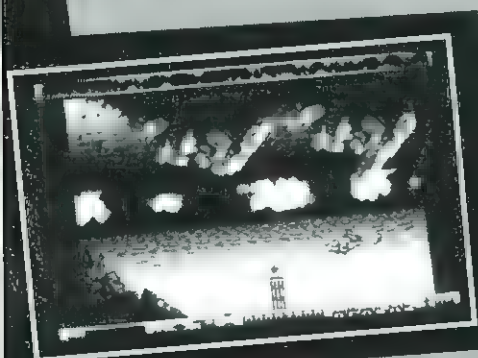
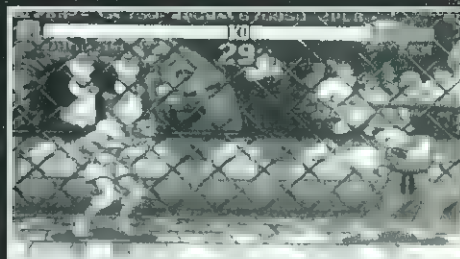
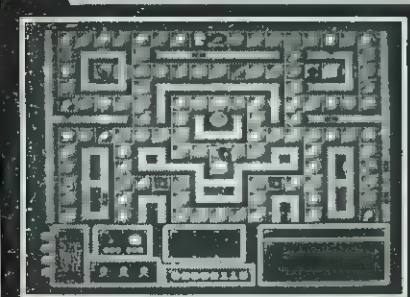
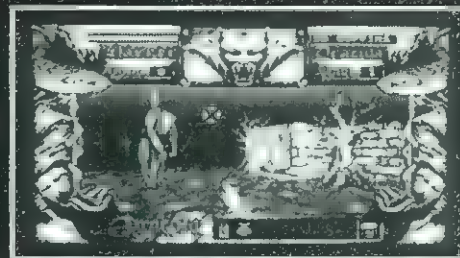
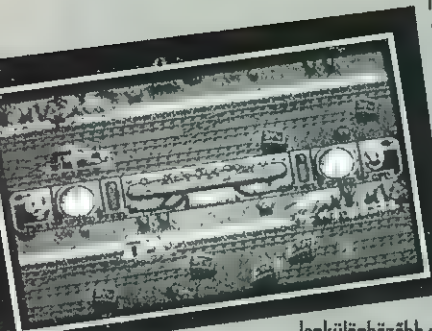
Apache néven egy felejthetetlen **C64** játék Amigás átírata jelent meg nemrégiben. Száz ember közül 95-nek ismerősen cseng a **Choplifter** név - az egyik legelső 8-bites játék volt annak idején. Tudjátok, integető emberkéket kellett helikopterünkbe felvenni és a fahadiszállásra visszaszállítani. Nostalgikus hangulatú programozók végre-valahára átültették a stuffot Amigára is, amely minden szempontból hasonlít elődjére, csak a hangulata kopott meg valamelyest. Egyszerűen kivitelezett konverzióról van szó, a grafika nem a legbrilliansabb, de nem is kell túllihenni a dolgot egy ilyen játék esetében. A képernyő felső csíkjában láthatjuk a játéktér kicsinyített mását, ahonnan leolvashatjuk, hogy hány manust kell még megkeresnünk és kábé merre lehetnek. Innen értesülhetünk arról is, hogy 'látogatóink' érkeznek, azaz egy ellenséges repülőraj éppen a fenekünket készül szelni.

Ilyen sokat talán csak a **Strike Commander**re kellett várnunk, mint a **Renegade** ősidók óta beharangozott örületére, az **Uridium 2-re**. A **C64-en** a hőskor játéka közé tartozó anyag mára már az Amiga tulajdonosok szívét is megmelengeti - no persze jócskán feltuningolt változatban. Az első és talán második pillanatban is túlzottan sebesnek és követheletlennek tűnik a játék, de ne ítéljünk elhamarkodottan! Lehet a játékkal ésszel és alacsonyabb

sebességi fokozatba kapcsolva is játszani. Ha figyeljük a kis kijelzőnket, ahol a veszélyforrások már jó előre fel vannak tüntetve, és ügyesen manőverezünk a falak és űrhajók között, akkor könnyedén túljutunk minden pályán és a bonusz-szinteket is könnyedén abszolváljuk. Aki extra fémes játékokra vágynak és nem a két perc alatt végignyomható anyagokat favorizálja, az nehogy kihagyja.

PC

Azt hiszem, nem kell sok fantázia ahhoz, hogy rájövünk, hogy a mozikban sikerrel játszott **Dracula** sem maradhat ki a játékgárak prédái közül. Való igaz, még a film gyártása előtt megszerezte a **Psygnosis** a megjátékosítás jogát és mostanra el is készítette az átdolgozást. A játék vérbeli horror, a keménysége a **Wolfenstein 3D**-vel vetekszik. Nemhiába



említették a **W3D-t**, mivel stílusában, hanem kinézetben is ikertestvérként hasonlítanak egymásra. 10 ezüst golyóval, egy pisztollyal és egy táplálékul szolgáló almával indulunk neki a temetőnek, ahol már epedve várnak a zombik arra, hogy a másilagra küldjenek bennünket. Óriási területet kell bejárnunk ahhoz, hogy mind a 10 túlvilági dögöt kivégez-

zük, kulcsokat és némi élelmet kell felkutatnunk ahhoz, hogy ne halálazzunk el idejekorán. A grafika nagyon élethű és baromi jó mozgatósi rutin válogatja a háttereket. Élvezetes, izgalmas és nem könnyen megunható!

Bármennyire is mosolyt csal a gonosz kalózok arcára a következő hír, de még is igaz: a bunyós játékok koronázatlan királya, a **Street Fighter 2** PC-s változata még csak most jelent meg. A végső verzióban persze csakúgy mint a SNES változatban a nyolc választható ellenfelet kívül lehetőségünk nyílik a Nagymesterekkel is összemérni a tudásunkat, tehát a PC tulajdonosok sem maradnak ki semmiből. A grafika természetesen 256 színű, így a látvány garantált, bár a scroll és az animáció persze kissé darabosabb a konzol változatnál. A másik fő különbség az irányítás megoldásában van. Egy hagyományos PC joystick-on ugyanis nehezen fogunk négy tűzgombot találni, tehát mindeképp szükség van a keyboard használatára. Amíg tehát nem terjednek el kis hozánkban is a PC-s joy-pad-ek, addig a játék megvásárlásán kívül nincs más dolgunk, mint gyűjtenünk a következő billentyűzetünkre.

Ami sikeres, azt vétek lenne abbahagyni. Valószínűleg ezt a filozófiát követhették a **Coktel Vision** programozói is, hiszen megjelent az **Inca II**. A játék grafikája talán még az elődjénél is bombasztikusabb, alig lehet elhinni, hogy szinte minden rajzolva, s nem pedig digitalizálva van. Az akció-kalandjáték főbb elemei most is az űrben játszódó csaták, mely során három féle hajóval, a Tumi-val, a Boomerang-gal, s egy három árbócos csatahajóval is küzdhetünk. Az akcióelemek között persze bonyolódik a történet is, melyek illusztrálásához igazi színészeket, s azok digitalizált hangjait használták. Érdekesség, hogy nem lehet nehézségi szintet beállítani, hanem azt a játék értékelve a "bénaságunkat" automatán állítja be. Hagyományaink szerint nem kell sokat várnotok a teljes leírásra az újság hasábjain.

Aki eddig azt gondolta volna, hogy a Microprose Formula One-ja az autószimulátorok császára, teljes biznysággal állíthatjuk, amint megpillantja az **Indy Car-t** a **Virgin**-től, nyomban megváltoztatja a véleményét. A játékról első ránézésre valószínűleg mindenkinek az Indianapolis 500 fog eszébe jutni, amint azonban elindulunk, láthatjuk: ez minden eddigi hasonló játékot felülmúl. A grafika valami elképesztő, legjobban talán azzal lehet jellemezni, hogy az út menti palánkokon lévő hirdetések, de még a kocskín gumijának a márkája is tökéletesen olvasható. A játékmenetre sem lehet panaszunk, ellenfeleink mozgatójától kezdve a boxban elvégzendő teendőinkig minden tökéletesen élethűen van megoldva. Természetesen most sem maradt el a Replay funkció, melynél egy-egy mozdulatunkat minden elképzelhető szemszögből megcsodálhatunk, egy szóval jobb mint a TV-ben egy Formula 1 közvetítés.

C-64

Knox néven megjelent egy úgynevezett "szponzorált játék", amely alatt azt kell érteni, hogy rendelkezésre készült, még hozzá egy bank támogatásával, Magyarán olyan ez, mintha az OTP egy "Iskolai Takarékbetét" című játékot dobott volna piacra. Közelebbről: valami olyasmiről van szó, hogy egy kislival, avagy a barátnőjével a bankot kirabolni akaró bandát kell megakadályozni tervében. Ezt úgy

érhetjük el, ha ügyesen begyűjtjük a bankablók elől a játéktéren lévő összes pénzérmét. Az idő erősen limitált, a banditák fürgék, ezért elkél a segítség: ha az egyik oldalon kilepünk a képernyőről, akkor a másikon bukkannunk elő, megzavarva ezzel az üldözöt. Továbbá csapdákat is elhelyezhetünk a játéktérre, amivel egy időre megbéníthatjuk ellenfelünket. Közepes grafika, idegesítően sok töltögetés, bányu történet, viszont szép átvetőképek - ezek jellemzik az anyagot.

Falbantó játék már nagyon régen jelent meg a színen, ezért frissen is megjelent a **Blast Ball** című program, amely a stílus izzig-vérgig eredeti képviselője. Minden olyan elem benne van, ami nagy elődjét, a **Krakout**-ot jellemezte, például a hulló bónuszok, le nem bontható zavaró

faldarabok, burványlő ellenfelek, váratlanul begyarsuló/lelassuló

lassító. A leeső bónuszok változatosak, az üto meggyobbításától kezdve, a

lassító és a ragasztás ütőn át, a faltörő alakuló golyóbis mindenféle hatásuk lehet. Az üto pályától kezdve fokozatosan nő a pályán motoszkólo izék száma, amelyek legtöbbször az utolsó pillanatban az ellenkező irányba pattintják a labdát, mint amerre az ütőnkkel váránk.

Gyakori az olyan pálya is, ahol ahhoz, hogy le tudjuk bontani, egy pöttöm lyuk vezet csak az elporladó faldarabokhoz, a többi téglá lebonthatatlan gátat képez körülöttük. Kifejezetten élvezetes, pedig csak 80 blokkos!

Ha már a labdaknál tartunk, ne távolodjunk el nagyon a témától, hiszen a közelmúltban egy angol magazin mellékleteként megjelent egy **Mega-Trusterball** nevű ürgolyó-játék. Golyó alakú ürhajónkkal és azt hűen követő segédhajóval kell 40 reaktort felrobbantunk a több mint 450 (!) helyszínen. Minden egyes szoba tele van ránk tüzelő ellenfelekkel, amelyek elől csak kifinomult reflexeink segítségével térhetünk ki.

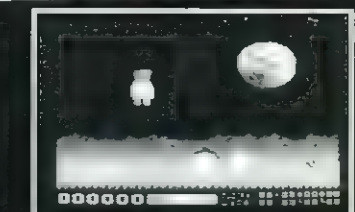
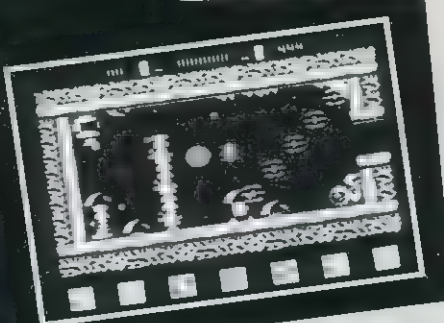
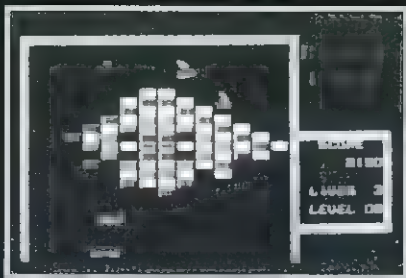
Természetesen a fáradozásainkat (ellenfelek megsemmisítése, reaktorok felrobbantása) bónuszpontokkal és crediünk növekedésével honorálja a játék. Az így felhalmozott összegből

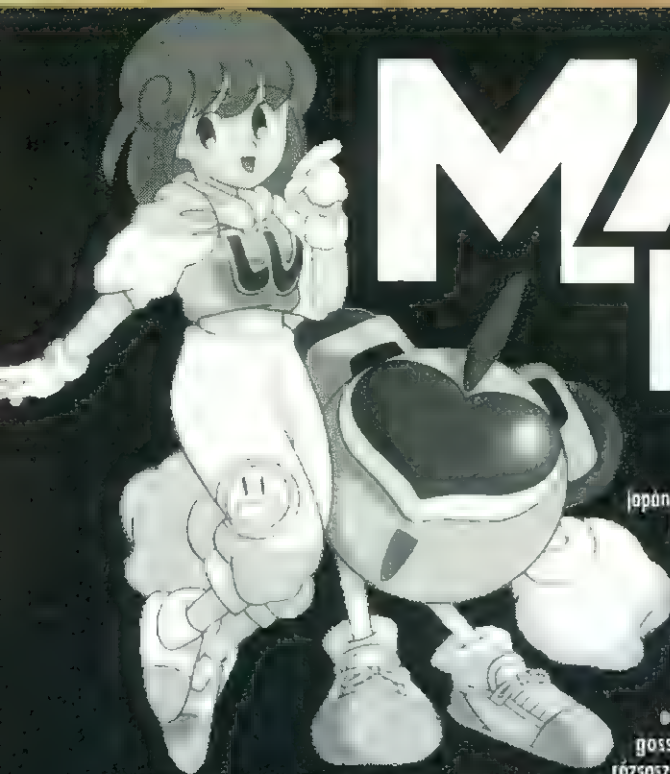
a képernyő alján lévő extra fegyverek közül válogathatunk, ha már a régi flintánk nem állja a sarat a rengeteg rántór ellenféllel szemben. Ha valamennyi reaktort megtalálunk és szétlőttük, akkor még nincs vége a szenvedésnek, mivel az ekkor VALAHOL megnyíló ajtót meg is kell találni.

Az összeállítás legvégére egy cuki programot tartogattam. A **Space Vegetables** névre keresztelt anyag egy eddig el nem sült ötletet használ fel (na azért nem kell túl nagy durranást remélni...): mi lenne, ha a Marson melegágyas primár zöldséget termeszténék? Így elég bárgúnak hangzik, betöltve a játékot viszont még inkább az.

De seba! Feladatunk az lesz, hogy ürhajónkkal a burokba zárt zöldségek nyugodti fejlődését felgyeljük, ami nem lesz problémamentes, mert UFO-k, ürvakondok és egyéb nyakigláb figurák is kíváncsiak a termésre. A képernyő alján 4 színű kijelző mutatja, hogy melyik színű zöldségből mennyit kell még leszüretelnünk, ha a következő szintre akarunk lépni. Mivel a Marson vagyunk, ahol köztudomásulag az oxigén hiányzik, ezért iparkodunk kell a szüreteléssel, mert ha elfogy a szuflánk, akkor nekünk befelelegzett. Nagyon jó reflexek kellenek az ugráló és izgó-mozgó teremtmények kinyírásához

J.





MANGA MANGA MANGA

Japán játék konverziója, a gépkönyv annyira átalakul, hogy a szuper illusztrációk nagy része kimarad. Megváltozik a doboz rajza, a kazetta matricája, s emiatt elveszik a lényeges "japánosság".

Aki esetleg még nem látott eredeti japcsi kazettát, annak elárulom, hogy ugyanolyan formája van, mint bármely európainak - az a bizonyos lekerekített világosszürke. Ehhez képzeljünk al egy csoda rózsaszín matricát, rajta (számomra) olvashatatlannal, éppen ezért izgalmas írásjelek és MANGA rajzok, veszett színekkel - gyönyörű!

Ebben a hónapban teljesen új tartalommal jelentkezik a MANGA rovat. Ennek az az oka, hogy nem jutottam hozzá újabb rajzfilmhez, a régieket meg nem akartam erőltetni. Rámegyek viszont egy nagyon érdekes témára, mégpedig a MANGA inspirálta játékokra, pontosabban azok grafikájára. Ezúttal viszont nem a Cobra City-t vagy a Metal and Lace-t taglalom, hanem egy teljesen szexnélküli anyagot, a POP 'N' TWINBEE-t.

A játék SNES-re készült, s nem kisebb név fémjelzi, mint a KONAMI. A cég japán részlege készítette a grafikát, aki tehát a stílus szorolmese, az készüljön fel a legjobbakra. A PNT annyira japán játék, hogy nekem is csak az eredeti változatot sikerült megszereznem. Ez mondjuk nem baj, de aki szereti végigbongászni a gépkönyvet, az bajban lesz: mindenféle krix-krox jelekkel van tele. A jó oldala a dolognak viszont az, hogy így az eredeti illusztrációkat sikerült megmenteni a MANGA rovat olvasóinak. Tudni kell ugyanis, hogy mire alkészül egy eredetileg



Egyébként minden japán játék hasonló esztétikai elmennyel ajándékoz meg, borzasztó látvány ezek után egy amerikai kazi a gyönyörű rajzaival.

Ez volt tehát a dobozolás, amely mondjuk nem a leglényegesebb szempont egy játéknál, hiszen a tartalom a fontos. Node az európai és amerikai konverziókat készítő programozók gyakran a grafikába is beleszólnak, amely már igazán megengedhetetlen. Nagyon találgat mondta a múltkor egy ismerősöm, aki egyébként az ECCO THE DOLPHIN fejlesztőgárdájának a főnöke (és szintén MANGA rajongó), hogy azért a legjobbak a japánok által készített stuffok, mert ott a grafikusok egyáltalán nem akarják, hogy bármire is hasonlítanak munkáik. Minden görcsölés nélkül készítenek főhősüket, akik akár cínművészi testalkattal vagy óvatos ábrázattal is lehetnek tömeggyilkosok, avagy álmadják meg főszőrnyeiket, melyekre egyáltalán nem lehet mondani, hogy "ez éppen úgy

néz ki, mint..." Nem, nem úgy néz ki - minden egyes fa-repülő micsoda-csapoló izé egyedi kreáció.

Végül annyit beszélek, hogy magára a játékra már alig van maradt hely. A POP 'N' TWINBEE a régebbi PARODIUS folytatása, de csak stílusában utódja. Egy vagy két személy által játszható shoot 'em up, de nem horizontálisan scrollos, hanem vertikálisan.

Éppen ezért a háttérgrafika erősen a szuper 3 dimenziós effektekre épül - szédítő magasságú hegyek, mély tengervölgyek, felhők közötti repkedés, Kinai Fal a levegőben - felsorolni is lehetetlen.

A főszereplők kis

R. O. P. N. TwinBee

cuki robotok, melyek látni tudnak és bombázní a földi ellenfelekre. Van még lehetőség ütésekre is, melyek jóval erősebbek, mint egy lövés - ahhoz kicsit tovább kell nyomva tartani a bombázás gombot. Van lehetőség extra cuccok felvételére is, csak be kell gyűjteni a színes harangokat. Bonus pont, gyorsítás, ágyú, több irányba lövés, pajzs, kisárárobot - elég széles a repertoár.

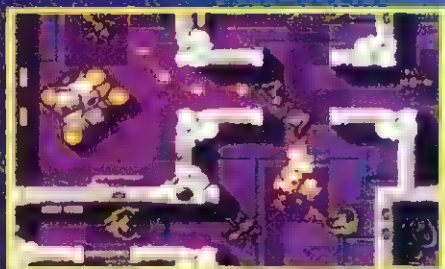
Nem ragozom tovább, hiszen nyilván ez nem egy leírás akart lenni. A grafika magáért beszél, s higgyetek nekem, elképzelhetetlenül mennyiségű rajz van a játékban.

MARTIN



ALIEN BREED II

THE HORROR CONTINUES

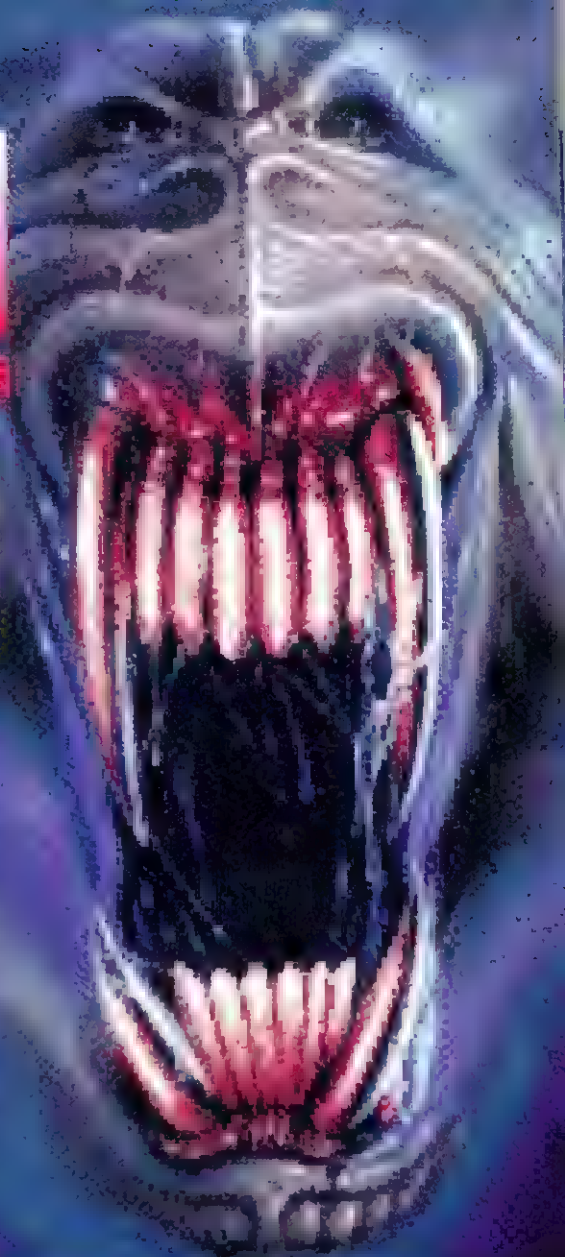


Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.

Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.



Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.



BODY BLOWS

GALACTIC

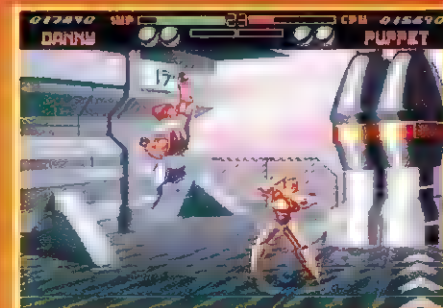
Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.

Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.

Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.

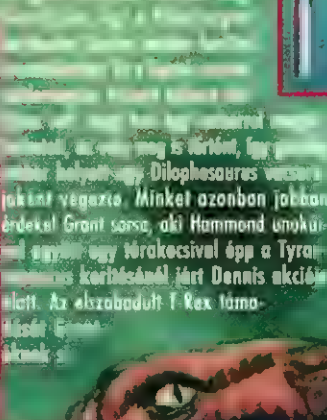

Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.

Az Alien Breed II egy újabb lépés a horror-szimulátorok fejlődésében. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel. A játék a Space Hulk című játék folytatása, amelyben a játékosnak a Space Marines katonái mellett kell harcolnia az alienekkel.





JURASSIC PARK



a Csine Rén-től nem messze fekvő kis szigetre, ahol
Hornmond kerekelt a Jetties Park-ot. Egy ka-
bátos utca

... és nem lehetnek - izometrikus, loginkább a Chaos Engine-re hasonlító pályákra mászkálhatunk. Ezeket a kisebb feledeteket kell majd megoldanunk, s persze azután folyamatosan kell majd megdolgoznunk a rájuk vonatkozó különböző feladatok. Ehhez kezdetben csak egy elektromos pisztolyal rendelkezünk, melynek megfeszítésével a kisebb dinoszauruszokat - mint pl. a Compangosaurus - könnyebben el tudjuk pusztítani, csak egy pár pillanattal kell várniuk, hogy legyengüljenek a lábukon. Kisebb társaságok (pl. a gyíkok) ellen a színes pisztolyunkkal kell majd megdolgoznunk, de a színes pisztolyunkkal meg kell majd várni a színes pisztolyt, hogy a színes pisztolyt el tudjuk pusztítani, csak egy pár pillanattal kell várniuk, hogy legyengüljenek a lábukon. Kisebb társaságok (pl. a gyíkok) ellen a színes pisztolyunkkal kell majd megdolgoznunk, de a színes pisztolyunkkal meg kell majd várni a színes pisztolyt, hogy a színes pisztolyt el tudjuk pusztítani, csak egy pár pillanattal kell várniuk, hogy legyengüljenek a lábukon.

Lászlár valahai a harmadik pályánál találkoztunk majd egy rövid időre egy gyönyörű, Wolfenstein szari 30-s pályánál. Később a látogatógépjánál, s a katonakommandó már végül ebből a számszögből jászatunk, tehát mindenképp érdemes időig eljutunk. Itt egyébként veszélyeses Velocitáspárok fognak ránk kúrnálni, melyek ellen viszont a film-mal ellenlábán a puskánkkal hatásosan tudunk majd védekezni. (Csak a Lászlárunk szub mód határ!)

Most pedig nézzük a pályák konkrétabb megoldásán. Az hogy a pályákon a filmmel ellentétben sokkal több fajta eséllyel találkozunk majd, ne zavarjon minket, ugyanis

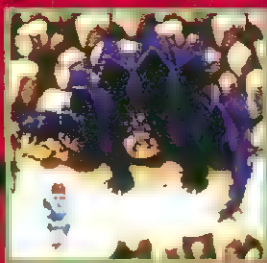


csalornában
keressük meg
(rögtön balra) az
ID kártyát, majd a feladót. A feladót meg is a helyére, majd
összetessük az ID-ig, aki szintén be a csalornában ülő
valaki, s valószínűleg nem olyan egyszerű a feladót. Ha
valaki mindkét gyerek megvan, az ID kártya a csalornában
Nézzünk meg a csalornában lévő kártya.

[illegible]



IRIKERATOPS
Kifejlett példánya majdnem akkora,
mint egy elefánt. Termetes fejéből
három szarv nyúlik ki. Vigyázzunk,
könnyen megijednek, s hatalmas
súlyukkal agyonhaphatnak.



STREPTOCARPUS
Hatalmas, 10 m hosszú növényevő
Hatan két sorban háromszög alakú
csonttáblák, farkuk pedig negy-
tövis található. A játékban legfeljebb
farkuk csapkodásával okoznak ener-
giavesztéseket!



A legsmertebb fenévad. Akár egy tonna elefánt is képes elfogyasztani egyszerre. Hatalmas alkapszavai: egy embert akár ennyi is lehet nyelni.



Repülőhulló: A találatok peldányai közvetlenül fogják rákényszeríteni a katonákat arra, hogy még mindig súlyos következményekkel járjon a katonák gyilkolása.

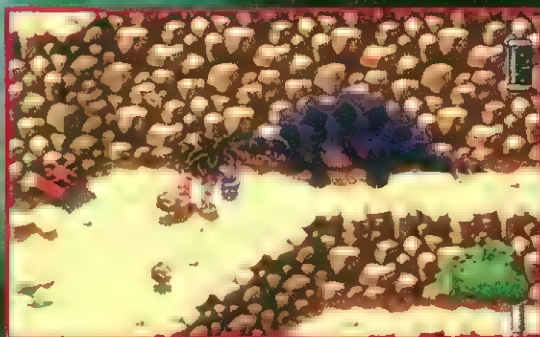


A legveszedelmesebb dinoszaurusz
 A legveszedelmesebb dinoszaurusz, amely valaha élt. Intelligenciája a csimpánzéval vetekszik. Folkóban a leggyorsabb és legokosabb dinoszaurusz. A legveszedelmesebb dinoszaurusz, amely valaha élt. Intelligenciája a csimpánzéval vetekszik. Folkóban a leggyorsabb és legokosabb dinoszaurusz.

kodó Dilophosaurusokat. Ezután lant a
mikor nakiandul,
mindig szaladjunk el
aldalra. Így egy idő
után ki fogja törni a
falat, ekkor rohanjunk
gyorsan le a sik
nyukon. A

[illegible]

még csak néhány képet kíméltem belőle - szinte teljesen meg fog egyezni a PC-szel, csupán a 3D-s részek lesznek kicsit bönöbbek. Az A500-as változat persze kissé magasabb szint fog lenni, de az A5000-nél jóval jobb tudomásom szerint - a meg turnover sebesség érdekében a zenét ki kellett venni a hangkezelésből. A 3D-s részekben szintén csak lefekték a játékokkal tudok beszélni. Így, egyik sem egy "Walking in my shoes", de az adott pálya, és helyzei hangulatát tökéletesen tükrözik. A hangeffektokról pedig még nem is szólnék. A Dilophosaurusok kuruttyolását, a T-Rex üvöltését, s a raportok halálhírdését egy az egyben hallhattuk már a filmekben. **Amikor az iszura nem is kell tovább részleteznem. Több**

[illegible][illegible]

külföldi lap a jósk túlzott kényeséget kifogásolta. Én ezzel nem értek egyet. Szerintem az a jó, ha egy játékot végig lehet játszani. Nem tudom az ilyen kritikások mit szólnak volna hozzá, ha itt a szokásos raptor lett volna, de azok ugyancsak vezetékesek lettek volna mint a filmekben. Azt hiszem senki nem érte a játék végére. Véleményem szerint az a játék pont olyan nehéz, amennyit egy ember ideig bír el.

A Diaphanosaurus területére jutunk. Itt a kerítés alatti lyukon bemászhatunk, ahol pedig rögtön nem messze a

még az első képernyő
szívesége fog munkát idegesíteni.
Már ha nem az a megkezdés a géphez,
legfelső szinten az infórs szövegével. Tájékoztató
gyakori és az infórs az "I" mel letve az automata
közvetlenül jobbra és balra ki se lehet találni. Még egy
gyakori az a szöveg, hogy kezdődött a harc a rep-
torokkal (kivéve ha mondjuk előllok az útunkat), ahol már
még a leírás azt inkább gyorsan végeztünk végig, s hi-
vatalosok több emigráns maradt.

Az automatizált véleményem az azt hiszem az a leírás már
azt a leírás, hogy a 2D-s részek a leggyakoribb talán a
gyönyörű, de izony rövid end-sequence-eri) mindenképp
édeses ezt a programot végigjólítani. Az izommetrikus

Operating System	Percentage
Windows	98%
Windows	85%
Windows	90%
Windows	50%

ÖSSZEKAPÁS 96%

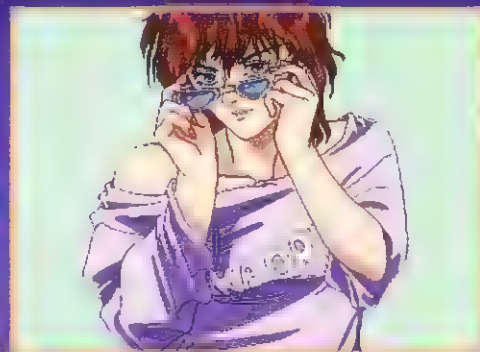
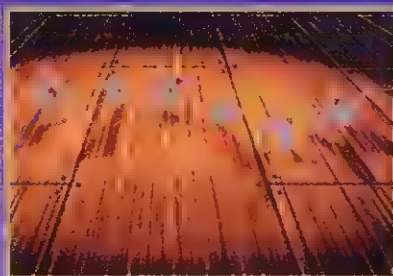
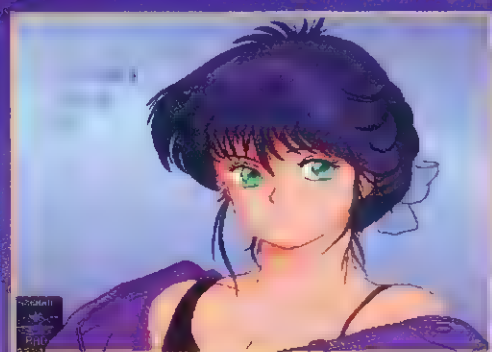
TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC, AMIGA

Greovy/Lomen.: Dent a "Krompen" legújabb lemejének szerzőit senki sem vádolhatja rutinnal. A Chuck Rock 2 írja kalandjaihoz ezúttal szacsmen melódiját és Facet megdöbbentő grafikát.

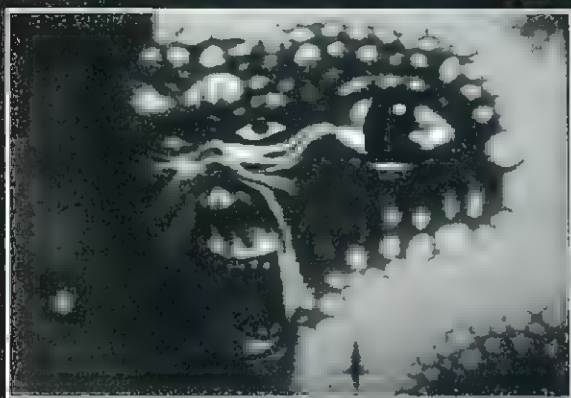
Dream Trippin'/Digital: Az ötlet-
tes kezdésekről ismert brit csapatnak
most a televízió moneszkópja esett áldozat-
tul. A stílus kedvelőinek már ismerős lehet a
a "Day of Reckoning" után közvetlenül fel-
elcsúszkásos vonalak és a legkülönbözőbb ve-
tőbbszínű pencil kocka, melynek eredeti válto-
zatát a **Streamline-Flame** névhez fűződik.

Contusion/Psyche: Mindig nagy meglepetés egy újonstűlt magyar tévésorozat első produkciója. Az Exact órák komponált tekno és Visiter grafikái mellett Collste az értelmi szerző. Kezdetnek RGB körök nyomulnak hosszú tömött sorban, majd spline-sine uralja a képet, míg egy csúcsra állított, megpörgetett gyémánt formájában a glenz vektor is megpirandó kerül. A shadabobok és az újszerű TV-piramis után érzékes paletta görgetés látható. Nagyon szép, nagyon jó, de manapság design a kulcsszó!





Vészesen közeledve a karácsonyi copy party áradat felé, megtörtént az, ami a Democracy történetében addig példátlan volt: egy szál C64-es demo sem érkezett. Ennek oka, hogy mindenki a nagy bulikra tartogatja demoját, így most be kell érnetek néhány kicsit régebbi anyaggal. Aprópó party: december 20-21 között Szolnokon, a Sögyári Endre Művelődési Ház ad otthont a CHROMANCE+FACES party-nak. Aki elsőként szeretné megkapni az itt kiadott anyagokat, vagy karácsony előtt még egy jót akar bulizni, az ne hagyja ki ezt az alkalmat! További infókat az újság hirdetési oldalán találhatsz.



Először egy kissé furcsa produkciót veszünk ki, amely egy angol csapat munkája. A demo a "LETHARGY" nével kapta, készítői pedig a COSINE név alatt futnak. Rögtön a betöltés után egy loader részbe érkezünk, amelyet egy "COSINE INSIDE" felirat díszít. Aki szokta nézni a műholdas adatokat, valószínűleg találkozott már az "Intel Inside" számítógépes reklámmal. Nos, hát az ötlet innen fakad (ha nem tévedek az INTEL gyártói is a kódos albiából származnak). Nagy általánosságban a demóról elmondható az igényes, jó grafikák használata és az ötletdús részek. Azok, akik a nehéz világrekordokkal teli demókat szeretik, biztosan csalódni fognak, mivel ez inkább a design-ra épül. Ha már a code-ról esett szó akkor lássuk mit is tettek bele a fiúk:

- sprite mega dycp,
- multicolor COSINE logo tech tech
- hatalmas COSINE logo mozgatás, olyan 2x2-es hi-res scroll, amelyben a logóhoz hasonlóan az ún. "TV kikapcs." effekt ricog
- plasma és egy látványos shade scroll
- diagonális raster splitter, sidebaron sprite-ok
- parallax scroll- az Amigás DELUXE PAINT kerete, a rajz térben pedig plotter- interlace digitalizált kép (Sharon Stone valószínűleg) és COSINE logo tech tech

interlace COSINE logo, 1x1-es upscroller

Betalálás: 68%

Folytatásként nézzük a lengyel nemzetiségű CHARGED, "Chrystal Sheep" kreációját. Egyoldalú anyagról van szó, amit nyolc demo part és egy intro alkot. Egy hazájukbeli party-n lett kiadva, és 1,5 éves születésnapjuk alkalmából született. A demo érdekessége, hogy az IRQ-loaderből minden rész után egy újabb következik. A készítők gondoltak arra is, hogy egy oldal végignézésekor ne vájon unalmassá a loader.

Sajnos grafikailag nem lehet túldicsőíteni, mivel néha igen csak gyatra minőségű grafikák is láthatók. A code-ra panasz nem lehet, a következő dolgokat valósították meg:

- sidebar plasma
- fullscreen vertical bars
- vectorok, plotok
- 2048 doból álló plotscroll
- 5 pixel magas 128 hi-res bob

- dezertvector
- 6 színű shade vector
- metamorphosis

Betalálás: 88%

A külföldiek után következzen két hazai anyag is, névszerűen az EXILE "Innocent"-je, és a "2 Years Lethargy" a LETHARGY-tól. A felsorolást követve az EXILE stíffjával kezdem. Az introt leszámítva hét részből áll, és majdnem egy lemezoldalmnyi helyet foglal. Szintén jellemző erre a demóra is, a súlyos minőségű grafikák használata, és a hiányos design.

Aki Speed-Dez rendszerrel rendelkezik, kapcsolja ki, mert a loader csak így működik. A következő effektek láthatók fel az "Innocent"-ben:

- sidebar plotterzoomer
- 2x2-es dxpp scroll, 1x1-es effekt scroll
- sidebar DYSCP scroll (első a világon)
- plotvector zoomer

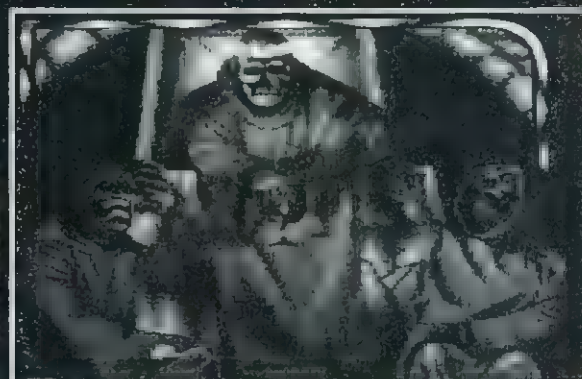
sphereplotter
98 karakterből álló sidebar effekt scroll
1x2-es upscroller

Betalálás: 72%



Végül, de nem utolsósorban pedig lássuk a "2 Years Lethargy"-t. Azt hiszem a név elárulja, hogy ebben az esetben is egy születési demóról van szó, amely igen jó sikerrel járt. Az előző két anyaggal ellentétben itt az igényes grafikák dominálnak a szintén színvonalas code-dal kombinálva, amelyek a következők:

- effekt mixer (vector, bob, plot, stretcher)



- glenz shade vector
- AFLI parallax tech tech
- zoomer chessboard, "Trailblazer" kinézetű
- multicolor bobok, upscroller

Betalálás: 80%

Visszat a CHROMANCE+FACES party-n!

MR.WAX



Az Irkusk kormányzója, egyben hadügyminisztere és az emberiség legnagyobb tanítója éppen rendkívül ingerült volt. Ez a tény meglehetősen riadalommal töltötte el környezetét, ugyanis egy-egy dühroham a kormányzó részéről nem egy ízben okozta sok nagyratörő minisztere és tanácsadója korai és tragikus halálát. A hadügyminiszter, aki valóságos vétérenak számított (már idestova 3 hónapja töltötte be ezt a kényes és veszélyes posztot), épp ezért határozott úgy, hogy főnöke dühét környezetéről inkább valami távolabbi célpontra fókuszálja. Mondjuk egy másik bolygóra. Itt van pl. a Föld-21, egy elég kicsi, ámde népes bolygó. Kirobbant egy kisebb incidenst, mire a kormányzó kivégezteti a Föld-21 nagykövétét, erre azok hadat üzennek és ezzel a háború idejére viszonylag biztonságban érezheti magát. Elvégre ott lesz az a rengeteg hadifogoly, akiket majd ki lehet végeztetni, mint háborús bűnösöket. Pompás terv, s persze az sem mellékes, hogy a hadsereg fejlesztésére adott pénzeket meg lehet majd egy kicsit "csapolni". Végre eljön az én idom, gondolta vidáman a hadügyminiszter és a telefon felé nyúl...

A stratégiai játékok kedvelőinek alighanem már ismerősen cseng az Impression név. Ez nem is csoda, hisz talán az a cég fejlesztette (és fejleszt is) a legszámtubbán a különböző stratégiai programokat. Ezúttal azonban igazán nagy dologba vágta a fejszéjét, a W2WW-ben ugyanis egy bolygóközi konfliktus keltés közepén találjuk magunkat, ahol a győzelmet csak egyféleképpen vívhatjuk ki: az ellenséges planéta porig rombolásával. Még mielőtt belevetnénk magunkat az össznépi vérengzésbe, megadhatjuk a saját és az ellenséges bolygó paramétereit, úgymint név, földrajzi adottságok, technikai szint stb. A legegyszerűbben az Easy Setup ponttal állíthatjuk be a dolgokat, de az absztraktabb játékosok megpróbálkozhatnak a Setup War opcióval is, ahol már komplikáltabb a dolgunk. A Systemmel a játék paramétereit változtathatjuk.

haunk, az Activate ikonnal pedig elkezdhetjük a háborút. A kezdő játékosok jobb, ha a Scenario pontnál valóra gyengébb ellenfelet választanak, ugyanis a gép még alacsony fokozaton is elég "vaddisznó". A háború elindítása után még megnézhetjük a szembenálló felek egységeit, épületeit, technikai szintjét, az utóbbin akár változtathatunk is.

IRÁNYÍTÁS

A képernyő első pillantásra elég bonyolultnak tűnhet (másodikra is annak fog), de semmi vész, idővel még ehhez is hozzá lehet adózni. Baloldalt láthatjuk az éppen aktuális játéktérrel, ezt a jobb felső sarkban lévő térképen egy fehér keret jelöli. Alatta a "2" ikonnal kérhetünk a képernyő minden pontján tucatjával nyüzsgő opciókról valami kis ismertetőfélért, persze csak angolul. A térkép bal oldalán lévő ikonokkal váltogathatunk a saját ill. ellenséges bolygó között, kinézhetünk az űrbe stb. Ezek alatt vannak a fontosabb menüpontok, ezekre később még részletesen kitérek. A térképen egy kis csik mutatja, hogy a



naphól még mennyi van hátra, alatta pedig az éppen aktuális egység leglényegesebb adatait nézhetjük meg. A jobb felső sarkban van az üzenetablak, itt olvashatunk egy-egy új épület megnyitásáról, a harcok eredményeiről stb. És most lássuk az irányító ikonokat:

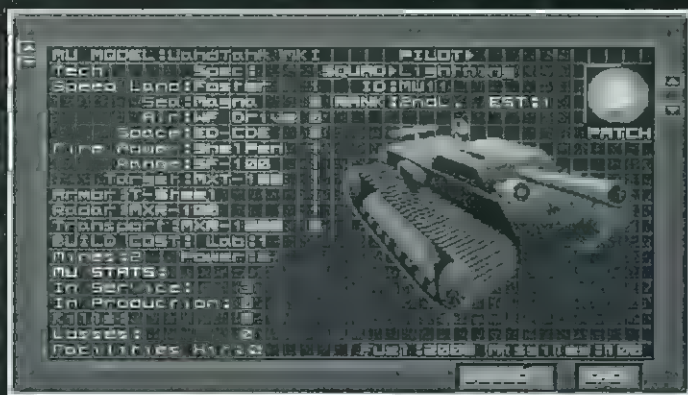
ASSIGN: új küldetés kiadása. Először clickeljük a kívánt egységre, majd ezzel a ponttal hívunk le egy listát a lehetséges missziókról. A Lib ikonnal tölthetünk be új küldetéseket (amennyiben terveztünk újakat), a Q+A opcióval pedig ott helyben tervezhetünk küldetéseket. Ilyenkor válasszuk ki a misszió célját (bombázás, járőrözés, szállítás stb.), majd a térképen adjuk meg a célpontot vagy célpontokat. Szerintem ezzel az opcióval tudjuk egységeinket a legegyszerűbben és leghatékonyabban irányítani.

MISSION: új küldetés tervezése, felajánló opció.

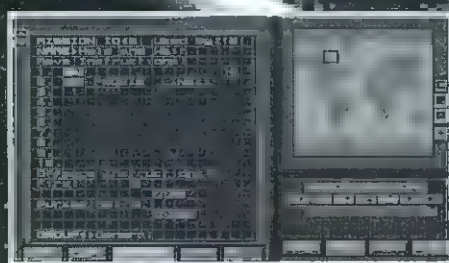
DESIGN: különböző járműtípusaink listája. Baloldalt láthatjuk a legfontosabb paramétereket, ezeket megváltoztatva akár új típusokat is készíthetünk. A jármű egy paramétere se lehet magasabb, mint a jelenlegi technikai szintünk (Tech Level). A Build ponttal építhetünk az aktuális típusból.

BUILD: építés. Egy egység vagy épület építéséhez szükségünk van nyersanyagra (Mines), gyárra (Factory), energiára (Power Plant) és az sem árt, ha munkásaink nem halnak éhen (Farm). Ha mindez együtt van, megkezdődhet az építés. Ennek gyorsasága egyébként nagyban függ a technikai szinttől is. Építhetünk új katonai bázisokat (Base), épületeket (Facility), egységeket (Mu), illetve technikai szintünket is fejleszthetjük (Tech level).

SCHEDULE: munkaterv, itt nézhetjük meg, hogy miket és milyen sorrendben fogunk gyártani. Az Efforttal



WHEN TWO WORLDS WAR



állíthatjuk be, hogy a gép irányította bázisaink milyen irányba építkezzenek (pl. a haderőt növelje, vagy pedig gyárat és erőműveket építsen). Az "Est." ponttal nézhetjük meg, hogy a gyártás előreláthatólag hány évig tart majd, az Autoval pedig egy folyamatosan ismétlődő gyártási ciklust indíthatunk el.

ORDER: parancsok kiadása egyik egységünknek. A Mu Ralít-tal tudjuk valamelyik sérült egységünket kijavítani. A Supplies ponttal elvileg utánpótlást lehetne osztani (?), de ez nekem eddig soha sem akart sikerülni. A Squad opció viszont már jóval hasznosabb, itt tudjuk valamelyik bázisunkat áthelyezni (Base), a védelmét megerősíteni (D) vagy pedig automata irányításra átadni (Cont). A Mu ikonmal a jó öreg Mission menübe kerülünk, ami, mint már említettük, az égvilágon semmi se jó. A Debrief-fel nézhetjük meg néhány frisebb küldetés végeredményét.

STATS: áttekinthetjük egyes pilótáink rangját, győzelmeit. Különösen vigyázzunk az ász (ace) rangot elért, többszörösen kiűzött emberekre, ezek ugyanis elképesztő dolgokat tudnak művelni még a náluk jobban felszerelt ellenséges csapatok ellen is.

SYSTEM: I/O menü, a szokásos opciók, legfeljebb az Options pont érdemel szót, azzal ugyanis a játék alparamétereit állíthatunk. A Stop-Go play opciót bekapcsolva pl. nem realtimeban folyik a játék, az alul megjelenő stop ikonnal bármikor megállíthatjuk az akciót. A Turn Based ikont bekapcsolva a játék körökre felosztva folytatódik, egy körnek az End ponttal vehetünk véget. A Computer IQ-val a számítógép intelligenciáját módosíthatunk, a Game Speed-del pedig a gyorsaságot szabályozhatjuk.

NÉHÁNY HASZNOS TANÁCS

- Először a háborúhoz szükséges háttérpiact teremtünk meg (gyárak, farmok, bányák, erőművek), csak ezután kezdjük el fegyverkezni.

- Ne hanyagoljuk el egységeink technikai fejlesztését sem, néha a minőség is győzhet a mennyiség felett.

- Az ellenséges egységeket még az űrben próbáljuk meg megsemmisíteni, vagy a saját bolygójukon.

- Támadásra főleg a légierőt használjuk, egy-egy jól célzott bombatámadás nagyobb sikert hozhat, mint egy hosszan előkészített szárazföldi invázió.

- A saját bolygónkat mindig tartsuk tisztán a betolakodóktól, különben órákig szórakozhatunk majd az ellenség kifüstölésével.

- A vízi egységeket hagyjuk a fenébe, csak bonyolítják az életünket.

- Ha már nagyon veszésre állunk, nyugodtan "butítsuk le" a gépet (szégyen a csalás, de hatásos).

- Igyekezzünk minél több katonai bázist létesíteni, s ezeket szétszórn mindenfelé a bolygónkon. Igaz, hogy így bonyolultabb lesz az irányítás, viszont a támadókat mindig gyorsan észrevesszük és marad elég időnk egy jó kis

megelőző csapásra.

- Egy-egy nagyobb hadművelet előtt kapcsoljuk ki a Realtime üzemmódot, így több idő marad a cselekvésre a harcok közben.

- A sérült egységeinket javíttassuk meg minél előbb.

Az ellent bolygónk ször a leg sokat és a szárazföldi csapatokat támogatjuk, mivel legcsapásait a szomban a leggyorsabban a bolygónk. Ezután jöhet nek a kü

bázis építések és légi egységek.

- A játékokat csak akkor nyertük meg, ha már az ellenfél összes bázisát, egységét és épületét leromboltuk, tehát alaposan derítsük föl a bolygót, néha ugyanis még a legeldugottabb helyeken is találhatunk néhány gyárat vagy erőművet.

Mit is mondhatnánk a játékról értékelésköppen? Azt semmiképpen sem, hogy ez a game lenne a

stratégiai jó

tékek alkotja és omagja,

de azért mindent összevetve nem

rossz az anyag. A grafika és a hang a

'93-as igényekhez mérve elég zsenigere

sikeredett, de azért elmegy. A játékmenet is elviselhető, de hosszú távon azért már elég vontatott. Ami pedig a megnyerést illeti...

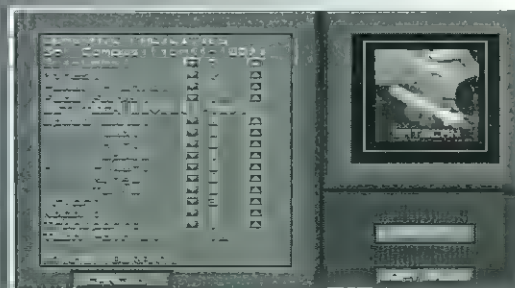
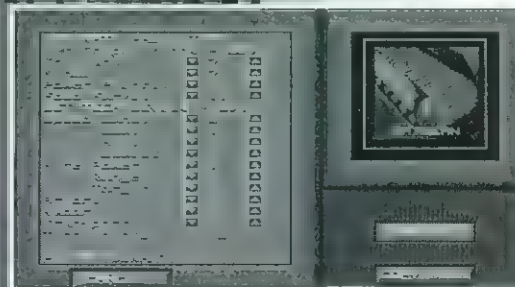
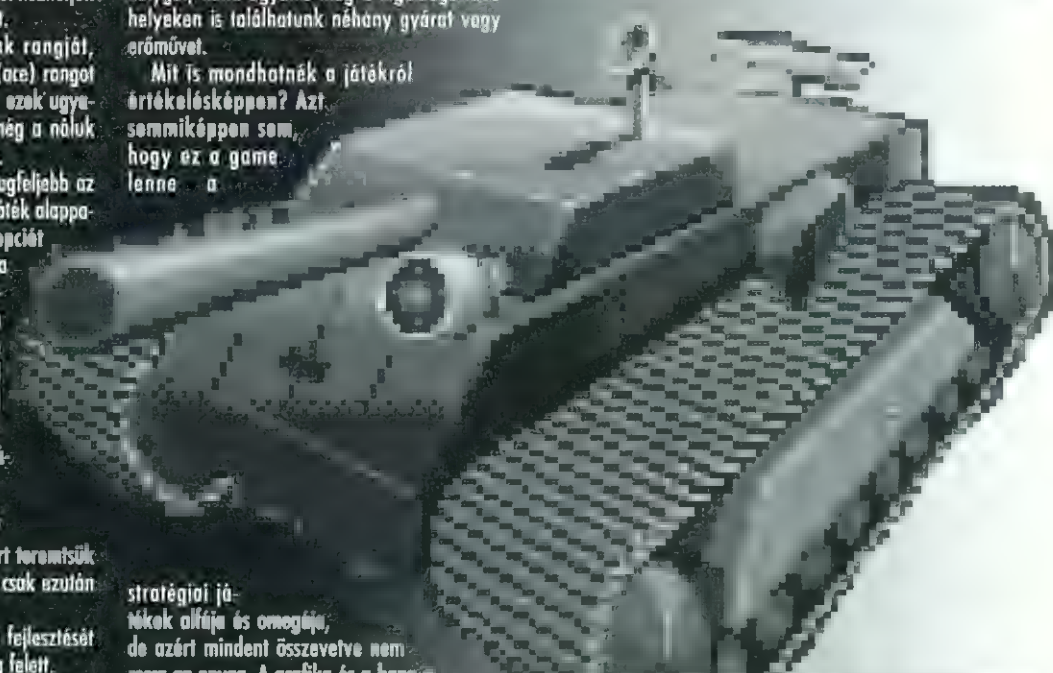
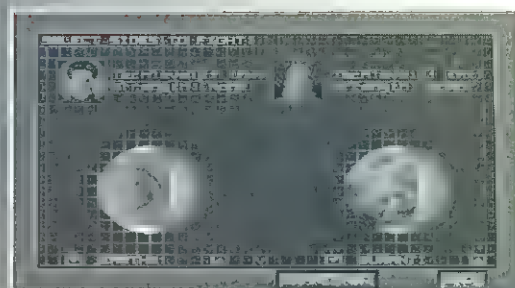
Na igen, annál azért csinálhattak volna látványosabbat is. Én speidél majd leestem a székről, amikor másfél óra szorvos után mindössze egy kisméretű fej jelent meg és üdvözölte az ellenséges bolygó meghódítását. Hát őrdemes ezért ennyit szórakozni?

ÉRTÉKELŐ	
	68%
	-
	65%
	30%

ÖSSZEHATÁS

65%

TESZTELVE: AMIGA



ALIEN 3

lokoleffüze megvilágítja Ripley arcát. Úgyes! Az ellenfelek kidelgozása már nem annyira fényes, de az mit sem ront a játékmenetből.

Apropó játékmenet! Lássuk: nagyon akasán felépített algonde-
lésen alapul, misze-

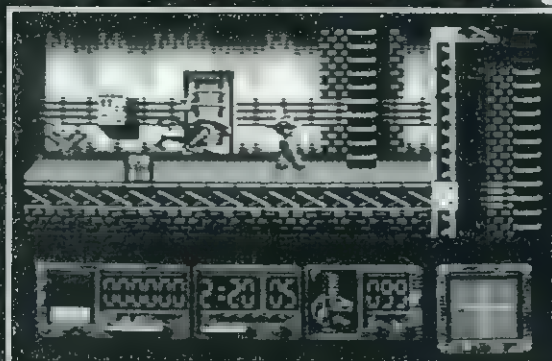
rint nem szabad a játékosnak már az elején elijeszteni a játékot a dög nehéz pályákkal. Szép lassan csatlakozunk be a susnyásba! Magyarul az első 2-3 szint gyerekszerű, aztán az az veszünk észre magunkat, hogy két pillanat alatt elfogyott három életünk, olyan veszélyessé váltak az ellenfelek. A jó játékmenet az is hozzájárul, hogy nem állandó lövöldözésből áll a game, hanem felváltva kell CSAK lövöldözni, CSAK embe-
reket megtalálnunk és ki-
szabadítani, vagy a ket-
tő kombinációját megol-

Ki ne ismerné a Nyolcadik utas a Fölal című alias Alien, Aliens, Alien 3 trilógiát, amelyből nemcsak három nagysikerű film készült, hanem ugyanennyi játék is. Legutóbbi epizódját már a klubmozik sem vetítik, és a videotékákban is megrökönyödve bámulnak az emberre, ha azt az ösleletet kölcsönzi ki, erre most a Virgin & Probe páros karácso-

nyai meglepésésként kihozta a C64-es verziót. Na de le-
gyünk telhatatlanok, jobb későn, mint soha!

A rothadó bűz, nyáladzó, két állkapcsú, nagyfejű, ápolatlan körmő rohadt állatoknak (ez nem káromkodás, hanem költői jelző) tehát ismét vére fáj a foguk.

Csak egyvelaki állíthatja meg őket: Ripley hadnagy. Mivel az anyag verbeli platform-játék, ezért leírás ba-
jos lenne készíteni róla, ezért inkább az ismer-
veit vesézném ki ala-
posabban. Lássuk első-
ként az egyik legfönto-
sabb tulajdonságot, a
grafikát: meg kell
hagyni, hogy igen jó
munkát végeztek a



Probe grafikusai. A legtöbb filmadaptáció rusnya hát-
terekkel és rögögő sprite-okkal készül, hiszen "úgyis
tudja mindenki, hogy néz ki eredetiben, minek akkor
tüllihegni a dolgot" - elv alapján kevés gondot szoktak a
cégek erre fordítani. Jelen esetben erről szó sincs! A 15
pálya különös műgonddal van megaj-
rálva, és bár sok pályarészlet ismétlődik a já-
tékokban, mégis teljes
egészet alkot. A főhős
alakja is szépen kidel-
gozott - külön emlí-
tést érdemel, hogy a
léngszóróval, vagy
géppisztollyal való
tüzeléskor a fegyver

danunk. Természetesen valamennyi
szint egy-egy külön labirintusrend-
szerből épül fel, ahol nemcsak a testi
épségünket kell óvni, hanem ki is
kell találnunk baléle (egy járható
csatornanyílást kell megkeresni, ahol
a következő pályára kúszhatunk át). Ez
csak leírva tűnik pitának, de játék köz-
ben könnyen előfordulhat, hogy megje-
lőnek az izdasságfókók az alsónacin, mire
kikoveredünk egy-egy átvészlőből. Minden
harmadik nyert (azaz megúszott) pálya után
egy fődögél kerülünk szembe, akivel - meg-
találva a gyenge pontját - egykettőre végez-
hetünk (inkább kettőre, mint egyre...). Ja, és
ne feledkezzünk meg a szűkre szabott időli-
mtről sem, ami a már felsorolt nehéz-
ségeinket csak to-
vább tetézi. Ha
letelik, egy öle-
tünk ugrott! Még egy opró
megjegyzés:
először egy ki-
csit hiányzott
a filmből



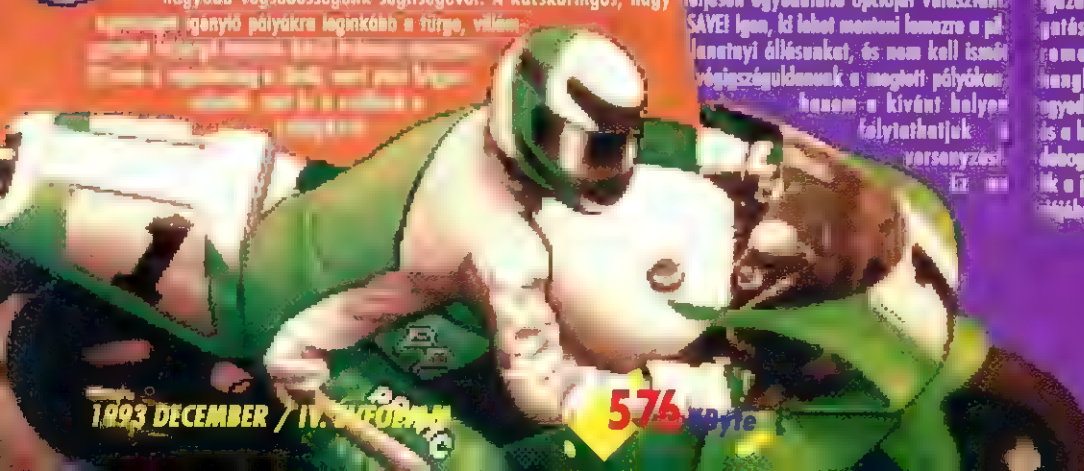
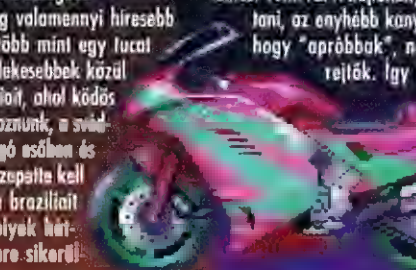
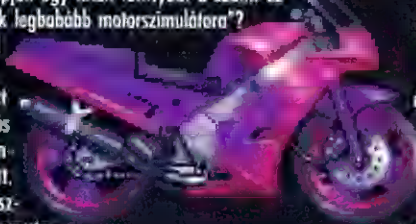
ismeri
helyzetjelző
csipogó, de aztán
röjöttem, hogy idővel
rendkívül idegesítővé vált
volna a ciripelése... Helyette kissé
megfáradt zene szól, kissé fukó hang-
effektekkal, de ugye semmi sem lehet
tökéletes.

Mit is lehetne még
mondani a játékról?
Összességében egy kife-
jezetten jó konverzióról
van szó, mind a pályák
válozatossága, a játé-
kmenet, illetve a grafika
tekintetében. Igazán kel-
lemes karácsonyi megle-
petés az az elküzdött
C64 tulajdonosoknak,
nemde?!

ÉRTÉKELŐ	
grafika	85%
hang/zene	80%
játékmenet	83%
kihívás	30%
ÖSSZEHATÁS	
83%	
TESZTELVE: C-64	

Még egy opró
megjegyzés:
először egy ki-
csit hiányzott
a filmből

PRIME POWER



Már úgy egy évvel ezelőtt feltáppentek híresztések, hogy a Psynosis minden idők legnagyobb motorversenyének fejlesztésébe kezdett. Akkor még név nélkül, hibás háttérrel, csak a motoros mozgását bemutató előzetest kaptam a játékról, és ez alapján egy kicsit felittyt a szám. Ez lenne "minden idők legbabább motorszimulátora"?

Aztán két héttel lapzártá előtt a cégtől megérkezett a végleges verzió és mondhatom, igen-csak felvillanyozott. Amint végigbongésztem a motorok bemutatóját, rögtön éreztem, hogy valami extra frakkó anyag sült ki a dologból.

A játékban a világ valamennyi híresebb pályája szerepel, több mint egy tucat menetben. A legérdekesebbek közül kiemeltem az angliát, ahol ködös pályán kell száguldoznunk, a svédországot, ahol zuhogó esőben és dörgés-villámok közepette kell húznunk a gázt, a brazilait és a mexikóit, melyek háttérrel festően szép sikerteltek. Na de mielőtt eszeveszett száguldásba kezdenénk, lássuk a macikait! Ot fela robogó közül választhatunk, amelyek nemcsak formájukban, hanem menettulajdonságaikban is különböznek egymástól. A sebesség, a gyorsulás és a súly (értsd: fordulékonyosság) adatoikban mutatkozik meg a legnagyobb különbség. Vigyázat! Nem biztos, hogy a legkönnyebb járűgy a legjobb, mert a legnagyobb sebességgel rendelkezik. A program egyik okos útjelző, hogy minden kör előtt megnevezzük a pályák várható időit: az azeli alapján tudjuk megérteni, hogy érdemes a hosszú egyenesekkel és kanyarokkal teli pályákra, vagy a gyorsabb, de lamhább gyorsuló (értsd: nehezebb) gépek közül mazzalaznunk, mert a egyeneseken hájunk mögött hagyhatjuk az ellenfeleket a nagyobb végsebességünk segítségével. A kacsringós, nagy

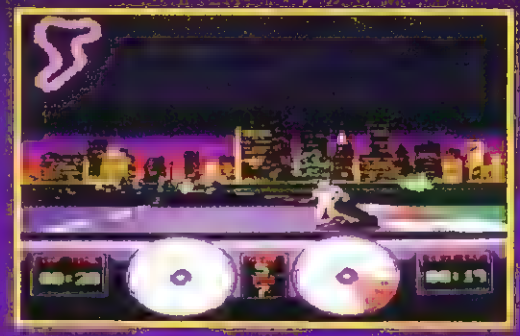
dolog, ami segítségünkre lehet, a képernyő bal felső részén látható pályatérkép, amint vörös pont jelzi a pillanatnyi helyzetünket. Tudom, hogy nem a legegyszerűbb feladat a pályán maradni és még a térképet is bámulni, de megéri néhány pillantást vetni rá. A hajókanyarok előtt időben le tudunk lassítani, az anyhebb kanyarulatokról pedig itt tudjuk meg, hogy "apróbbak", nem pedig 180 fokos fordulatot rejtők. Így pontosan érezhetjük, hogy hol, mennyire kell visszavenni a sebességből, avagy hol adagolhatjuk a gázfröcsköket, ahogy a csövön kifér. A második figyelmet érdemlő dolog a követő ellenfelek jelzésére kifejlesztett nyílak felvillanása. Ha feltűnik mellettünk egy ilyen nyíl, akkor tudhatjuk, hogy a nyakunkban lóg egy üldözőnk, jó lesz összekapnunk magunkat, hogy lerázzuk. Utolsó fontosként érdemes megfogadni: ha nem akarunk idő előtt kipontozódni, akkor az első 4-5 menetben próbáljunk meg dobogós helyen végezni.

Erdemes a hosszú egyenesekkel és kanyarokkal teli pályákra, vagy a gyorsabb, de lamhább gyorsuló (értsd: nehezebb) gépek közül mazzalaznunk, mert a egyeneseken hájunk mögött hagyhatjuk az ellenfeleket a nagyobb végsebességünk segítségével. A kacsringós, nagy

külsőben kezünk is egy kicsi - a botelek helyet azért próbáljuk meg elkerülni! Ha pedig úgy érezzük, hogy kifáradtunk a szűkút, akkor érdemes a program egyik teljesen egyedülálló opcióját választani: SAVE! Igen, ki lehet menteni lemezre a pillanatnyi állásunkat, és nem kell ismét végigszáguldanunk a megtett pályákat, hanem a kívánt helyen folytathatjuk a versenyzést. Ez

...a legbabább motorszimulátora? ...a legbabább motorszimulátora? ...a legbabább motorszimulátora?

...a legbabább motorszimulátora? ...a legbabább motorszimulátora? ...a legbabább motorszimulátora?



...a legbabább motorszimulátora? ...a legbabább motorszimulátora? ...a legbabább motorszimulátora?

ÉRTÉKELŐ

	92%
	85%
	90%
	70%

ÖSSZEKÖLTÉS

96%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

néma harangon könnyen segíthetünk a nyelvvél. Meglátva a harangot, felénk száll egy hajtót a magasból, ami Simont jól üstökön találja. Mihelyt visszanyerjük méretünket, megmászhatjuk a tornyot a hajfűrt segítségével. Fent egy elvarázsolt királylány fogad, akit a nyugati boszorkány tett ilyené. Előzőleg – egy malac volt... A varázs megtörése egyetlen út van: egy másik dimenzióból származó férfi csókja! Wow! Csodálatos. Simon egy disznóra tett szert.

Most itt az idő, hogy felkeressük a zöld ízébizét, akinek szülinapja van. A dwarf bánya mellett gyalogolva egy kavicsra lelünk, s behatárolt vizsgálat után egy szó olvasható rajta: Beer. Itt a bánya mellett van a goblinok barlangja, előtte egy kő alatt rálelünk a bevásárlólistájukra. Tegyük el. Na, ideje felkeresni az ízébizét, aki a közelben lakik – a mo-csárban. Társalogjunk egy kicsit (3, 1, 4, 4). Kiderül, hogy ma van a szülinapja, s mi vagyunk az első vendégei. Ne sártsuk meg (szerény véleménye szerint ő a legjobb szakács az erdőben), fogadjuk el Zöldmocsári Csodalevesét, de amikor hátat fordít, tölsük a tányér tartalmát üvegcsénkbe. A második adagot fogyasszuk el (consume). Szerencsére kifogy a hozzávalókból, és elkullog gyűjtő körürra. Egyelőre ne garázdálkodjunk, irány a falu, s a házunk mögötti komposzt domb. Ültessük el a magokat: a komposzt kifejezetten jó táptalaj, s egykettőre lesz egy dinnyénk. Keressük fel a falu végén a kurta ka..., akárom mondani a mézeskalács kunyhót. Engedjük a csokiját a malackát, aki egy szempillantás alatt hatalmas lyukat eszik rá. Bent rakjuk el a füstölőt és a kalapot, s jöjünk ki a ház elé a méhkasához. Használjuk a füstölőt mire a méhek elhúznak, s mi elvehetünk egy picike viaszt.

Eljött az ideje egy kis gonoszkodásnak: térjünk be a kocsmába, s rendeljünk egy Elzött Varázslót (4). Amíg a pult alatt kutat a kocsmáros, tömjük a viaszt a sörshordóba! A következő kiszolgálásnál azt hiszi, elfogyott a nedű, s kirakja a kocsmába a hordót, s nekünk ad egy sörcédulát, mellyel ingyen ihatunk. A zenegépen találunk egy doboz gyufát, de semmire sem lehet használni. Ja, azt ugye emlitenem se kell, hogy a kihajított sörsörhórsó immár a miénk. Ideje, hogy elbánnunk a trombitással: keressük fel, s hajtsuk bele a dinnyét a hangszerébe. Az természetesen elromlik, de Simon azonnal feltalálja magát: azt hozdja, hogy hangszerjavító, s majd ő megcsinálja. Most, hogy egy trombitával lettünk gazdagabbak, keressük fel a

egy ajándékszőg jár, s a fehértőt. Most használjuk a bevásárlólistát: adjuk át, s az eladó megígéri, ha összekészítette a csomagot, kiteszi a bolt elé.

Legközelebb a bolt előtt egy nagy doboz fogad: másszunk bele, s pár perc múlva a goblinok raktárában találjuk magunkat. Simon itt jobbnak látja felhúzni a gyűrűt, nehogy meglepetés érje. Dobjuk le magunkról a dobozt, majd vizsgáljuk meg a dobozhalmozatot, mire megjeljük varázskönyvünket, amit még az intróban vettünk el a goblinok. Nyissuk ki, s egy cédulára akadunk benne. Szedjük fel a patkánycsontot, s a zárt ajtót nyissuk ki a klasszikus trükk segítségével: a zár megpiszkálása után az ajtó alól szedjük fel a papírra, pattintva kulcsot, s tűnő s raktárból. Pánikra semmi ok, láthatatlanok vagyunk, a goblin semmit se vesz észre. Kapjuk fel a lyukas vödör, s menjünk le a lépcsőn a kincskamrába. Ott egy druida van a kincspedon. Szóltuk meg: reménytelennek tűnik a druidát meggyőzni arról, hogy nem vagyunk rossz démonok (3, 4, 1, 3). Kapjuk le a gyűrűnk, s ismét szólítsuk meg az őreget, de még mindig gyanak-szik. Egy tesztet bebizonyíthatjuk igazunkat: (2, 1, 1, 1, 3, 4, 1, 2). Első ötlete, hogy döfjünk át egy ezüsttőrt a szívünkön: a valódi démonok ettől elpusztulnak... Hala istennek erről lete-sz, s arra kér, érintsük a homlokunkhoz a nyakán lévő ezüstkeresztet. Weeeuw! Hoh, szóval démon vagy – őket égeti meg az ezüstfeszület. Az öreg tévedett, Simon a jégheg kereszttől visított. Így már hajlandó segíteni, s elmondja, ha feliholdat lát nyomban békává változik. Nagy segítség... Vagy mégis? Húzzuk a fejére a vödör, s szedjük fel a földről a mentacukrot és az izzó bográcsból a lángoló vasat. Lobogtassuk meg a lángoló pálcát a vödör felett, s ez megfelel egy felihold-nak... a druida békaként el-ugrál, s magunkra hagy. Gondolkodni se jut időnk, hangokat hallunk a nagy vasajtó mögött, s a gyűrűnk már kimerült. Nincs más út, egyetlen bűvőhely a szűges koporsó! Miután elmúlt a veszély, Simon összeszurkál-va kikészülődik. Időközben a béka is megérkezik, szája-ban egy reszelővel. Nem kell nagy fantázia a szabaduláshoz...

Térjünk vissza a zöld ízébizé lakására, aki még mindig hozzávalókat keres, s találjuk el a padlón lévő dobozt, ami alatt egy lejáró

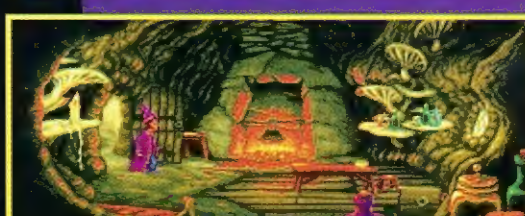
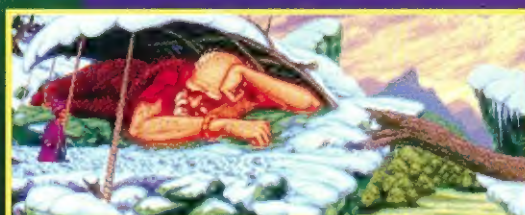


van. Irány lefelé, ahol egy palló vezet egy hatalmas koponyához. Egy kis gond van a pallóval, ugyanis nem tartja semmi... Sebei, erre való a szög és a kalapács. A koponyán találunk egy kis gyógynövényt, tegyük el, majd vesszük magunkat az erdő sűrűjébe. Keressük fel a szomorú favágót, aki nem tudja kivágni a mágiával védett fákat, és sorra kicsorbaltak a fejszéi. Szüksége lenne egy mil-rihából készült fejszére, hogy kivághassa őket (2, 1, 1, 1, 1, 4, 1, 1, 1, 2, 1). Ad egy fémdetektort, amivel siessünk a bírodalom havas részére, ahol a varázsló kőszobor van, s ott használjuk. Menjünk tovább, s ébresszük fel az őriást a trombitával. Ha nem is ébred fel, de nyugtózodás közben kidönti a mellette lévő fát, s mi szabadon átkelhetünk rajta. A másik oldalon találjuk a beteg sárkány barlangját, akin segíthetünk a gyógyfözzettel.

Most, hogy kigyógyult, felvehetjük a tűzoltó-készüléket. Ha jobban szemügyre vesszük a barlangot, kívülől egy kis szirtet látunk, amire ráhajít-va a kampót, felfelé emelhetjük a barlang tetejére. Van ott egy üreg, ahonnan a kötelek között magnessel némi pénzre tehetünk szert. Szedjük össze legalább 30-at, majd induljunk tovább a barlang mögött. Egyik helyszínen egy érdekes fossziliás kavicsra lelünk. Tegyük el, majd irány a falu kovácsa. Rakjuk az állójára a követ, mire egy jól irányzott csapással leüti a fossziliáról a földet. A leletünket vigyük el Dr. Jones-nak, aki fossziliák után kutat az erdőben. Dobjuk a gödörbe, ahol dolgozik, s kérdésére, feleljük azt, hogy a jeges vidéken találtuk, ahol a fémdetektor



nem fogott semmit a zavarásban, Simon felajánlja a Mocsári Levest. A kis gollum boldo-gan elrohan a csemegével, s otthagyja a horgászbotját. Simon halásznai kezd, s minden jó a horgára akad: sörösdoboz, csizma s végül egy varázsgyűrű is a horgára akad. Simon felpróbálja, s konstatálja, hogy egy láthatatlanság-gyűrűt talált. Irány a dwarf bánya. Vegyük fel az állszakalunkat és lépjünk be. A kódszó a köré vésett Beer. Bent a bányába vezető utat egy ör tarlaszolja el hatalmas hasával. Biztosan szereli a sört. Adjuk neki a hordót, mire úgy megörvend, hogy leírja a borospincébe, s barátjaival egy sörhóverseny keretében jól berög. A jövőben horkoló dwarf lábát csiklandozzuk meg a bagolytollal, mire az elfordul, és mi felvehetjük a kincseskamra kulcsát. Másszunk le a bányába, ve-gyák magunkhoz a horgot, majd nyissuk ki a kincseskamrát. Bent egy morc dwarf ránkint, hogy mit akarunk mi itt. Társalogjunk vele (1, 3, 1), s ajánljunk fel valamit egy ákkőért cserébe. Ha dwarf, akkor sör – itt a pillanat, hogy felhasználjuk a sörbilitót. Adjuk át, s cserébe egy jókora smaragdot kapunk. Szaladjunk el vele a Kacsavésztelebről árusító alakhoz, s adjuk oda legújabb szerzeményünket. Egy kis alkudozás (1, 1, 1) után 20 arany úti a markunkat. A boltban vásároljunk be: vegyük meg a kalapácsot, amihéz



van lefektetve (3). Keressük fel ott is Jonest, vizsgáljuk meg a kihányt földet, s tegyük el a milrítet. Vigyük el a kovács-hoz, aki egy remek fejszét készít, amivel a favágót ajándékozunk meg. Miután elhagyta a házat, oszunk be hozzá, vegyük fel a stíft, oltuk el a tüzet a készülékkel,



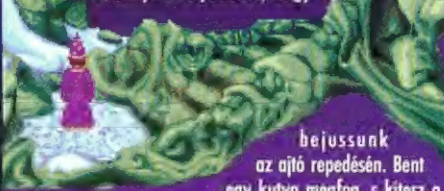
s tekerjük el a kályha melletti kart, mire egy rejtett pincébe kerülünk. Lopjunk el egy darab mahagónt, s keressük fel ismét a fáférget. Beszélgessünk velük (1), majd újra szállítsuk őket, mire örömmel beleugrának kedvenc fájukba.

Menjünk a kastélyhoz, mászzunk fel, s szórjuk a padlóba a férget – minden oké! A fáliszinten húzzuk ki az ajtó alól az éket, majd ereszkük le a létrát a pincébe. Lent egy koporsóból – miután kinyitjuk – mímia támolag felénk. Simon először elrohan, másod-

szaszemtelenkedtünk (1, 1). A verseny lényege, hogy különféle állatokká változunk, s aki az erősebb, az nyer. Ha háromszor nyerünk, miénk a seprő, s ezt a naív Simon el is rakja... (NO DRAGONS szól a játékszabályok között – úgy tűnik ezt nem veszi figyelembe a boszi.) Változunk gyorsan egérré, s uccu ki a lyukon.

Utoljára keressük fel a faluban a druida lakását, adjuk oda a koponyán talált növényt, s egy üveg kicsinyítő folyadékot kapunk cserébe. A havas vidéken, ahol hiányzott a falból a stíft, most tegyük be, s menjünk fel. Egy gonosz hőember fogad, aki ellen csak egy forró lehelet segít: fogyasszuk el méregerős mentacukrainkat. Elérünk a hatalmas bástyájához, s a kapu-

hoz vezető út természetesen előttünk omlik le. Használjuk a boszi seprőjét, majd a kicsinyítő folyadékot, hogy



bejussunk az ajtó repedésén. Bent egy kutya magfog, s kitesz a másik oldalán egy kertbe. Szedjük fel a követ, a levelet, s nézzünk be a vödörbe, ahol egy gyufaszálát találunk. A pocsolóából vegyük ki a nagy levelet, szúrjuk bele a gyufaszálát, s tüzzük az árbócra a másik levelet. Hozzunk el a bogycikig, vegyük ki egyet, s tőrjük össze a kavicsal az. Az így kapott olajjal kenjük be a csapot, majd hajítsuk a csapra a nálunk maradt kutyaszőrt, s húzzuk meg. Most már tovább hajókozhatunk a pocsolóban. A másik felén vegyük ki a vízből az ebihalat, s mutassuk meg a békának, az elugrik, s mi felvehetjük és megehetjük a mögötte termelt növesztő gombát. Törjük le egy gallyat a faról, nyissuk ki a torony ajtaját, s bent peckeljük ki a vicsorgó láda szőjét a fával. Vegyük magunkhoz a dárdat, majd menjünk le egy emeletet. Lent vegyük fel a lódat, a karra nyissuk ki a prést, zúzzuk szét a lódat és tegyük el a gyertyákat. A dárddal emeljük le a koponyát, majd irány fel. Ott találunk egy varázspálcát és egy könyvet arról, hogy a

kővé változtatott embereket csak úgy lehet felszabadítani, ha a Fairy Pítnél a lávába hajítjuk a varázspálcát. Szedjük fel a zoknit, amiben az egér lakott, és tömjük bele a zsákba. Ezután tartsuk az egéryukhoz a zsákot, s az ismerős szag az egeret csapdába csalja. Még egy emelettel feljebb két démonot találunk. Nem lesz nehéz meggyőzni őket, hogy legjobban nekik, ha visszaküldjük őket oda, ahonnan jöttek, s így nem kell többé Sordidnek dolgozniuk. Ha ez sikerült, vegyük fel a könyvet a polcra, s olvassuk el, hogyan kell a démonokat visszakérgetni saját látsukba. Kérdozzuk meg őket, rajzolhatunk-e 8 águ csil-

lagot a földre? Belemennek. Így megvan a varázskör a 8 gyertyával, benne

egy koponya és egy egér. Már csak a démonok neve hiányzik, de azt tőlük nem fogjuk megtudni – náluk ez tradíció. De a



beszélő tükör segítségével minden készen áll a művelethez: a démonok elárulják, hogyan kell használni a teleportot,

mi pedig eltessékeliük őket. Óriási! Irány a teleport, s a Fairy Pit, ahol Sordid tartózkodik. Egyelőre a jegyárus nem enged be a barlangba, bár nagyon kedves és a kezünkbe nyom egy csomag régi jegyet, ami gumikarikával van át-

kötve. Szedjük fel a földről a faogat, a jegyekről a gumikarikát, s egy jól irányzott lávával találjuk el a tűzjelzőt. Az árus elmenekül, s mi eltehetünk egy doboz gyufát. A barlangban, vagyuk fel a viasszal teli vödört, majd irány Sordid. Úgyet sem vet ránk, jól elszórakozik varázslataival. Irányítsuk rá a varázspálcát, s máris kővé válik. Nincs más dolgunk, mint ismét begyűjteni a lávát a gyufával, s belehajítani a pálcát, hogy a kővé varázslott Calypso életre keljen. Hoppó, hiba csúszott a dologba: ugyanazzal a pálcával csináltunk szobrot Sordidból. Utolér a szomorú vég... De mielőtt halálos varázslat érne, telefonon hív Calypso, aki köszöni jól van, s mindjárt visszajuttat saját dimenziómba... Előtte van még egy kis tennivaló: öntsük a varázst mormoló Sordid elé a forró viaszt, s egy laza mazdulattal tartsuk a lávába... Bye, bye.

ÉRTÉKELŐ

 grafika	92%
 hang/zene	94%
 kezelhetőség	95%
 kihívás	55%

ÖSSZEHATÁS
94%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

STB

Koronczai Gáspár

HELY, AHO JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

GAMEBOY

8.999,-

GAMEBOY

Tetris játékkal

10.999,-

SEGA MEGADRIVE

Konzol + irányító

14.999,-

2 joystick + Sonic

21.999,-

SEGA MEGADRIVE SET

2 joystick + 3 játék

29.999,-

SUPER NINTENDO

22.999,-

SUPER NINTENDO SET

1 joystick + 2 játék

27.999,-

GAME GEAR

14.999,-

GAME GEAR

4 játékkal

17.999,-

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GEPTIPUSHOZ,
GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB
VÁLASZTEKBŐL!

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- 10845 MONITOR
- C-64 II
- 1541/II DRIVE
- DATASETTE
- JOYSTICKOK
- LEMEZEK
- DISK BOXOK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK A LEGOLCSÓBBAN

576 KByte
SHOP

BLACK CRUISER

1199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

CRUISER TURBO

1399 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők
- autofire

MULTI COLOUR CRUISER

1199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

ZIPSTICK SUPER PRO

1399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

AKCIÓS ÁRON 999,-



COMPETITION PRO 5000 BLACK

- arcade minőségű mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

AKCIÓ
AMIGA KÉSZLET TART!

Hely, ahol játszva vásárolhatsz!

576 KByte SHOP



**1137 BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
Tel: 11-26-415**



**9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!

TOVÁBBI BOLTJAINK:

BUDAPEST Kassák L. u. 64.

SZEGED Dugonics u. 9/A

PÉCS Teréz u. 15.

SZOMBATHELY Szent Márton út 33.

KAPOSVÁR Szondi u. 18.

MÁR NÉHÁNY  BOLTBAN IS MEGVÁSÁROLHATOD

AZ 576 KByte SHOP TERMÉKEIT.

MISKOLC
Testvérvárosok útja 14.
Tel: 46-364-009

SZERENC
Rákóczi út 77.
Tel: 41-362-559

SZÉKESFEHÉRVÁR
Virág u. 9.
Tel: 22-317-060